UWAGA!!! RELACJA Z TARGÓW ECTS '97

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

październik 1997 • cena 3.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

10/97

SHADOWS OF THE EMPIRE

Pierwsza gra z N64 na PC !

INNE RECENZJE

Warlords III

Dark Colony

Beasts & Bumpkins

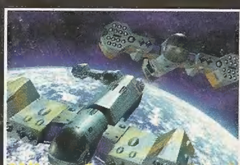
Little Big Adventure 2

Praca w Toku


Masters of Teräs Käsi


Blade Runner


KKnD Xtreme


Wing Commander V

MIRAGE

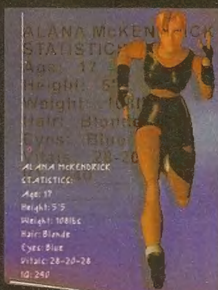
CORE EIDOS

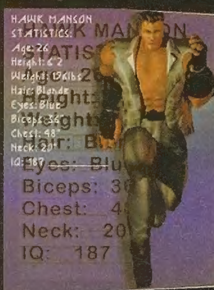
FIGHTING FORCE

A KIEDY PRZYJDĄ NOCĄ,
PIĘŚCIAMI W DRZWI ZAŁOMOCZĄ...

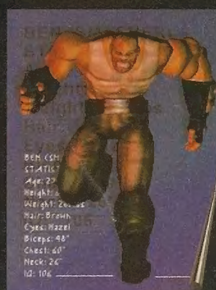


TO OTWÓRZ IM ... ... SZKODA DRZWI !









sprzedaż wysyłkowa: 090 29 56 13

ale **zero kosztów wysyłki**

ZADZWOŃ!

COMAT
GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

GAME BOY

Game Boy + bat. (kolorowa obudowa)	219,-
Game Boy + bat. + gra	279,-
Game Boy Pocket + bat. (kol. obudowa)	259,-
Kabel Link	45,-
Lupa z podświetlaczem	45,-
Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket	35,-
Zasilacz Game Boy	26,-
Zasilacz Game Boy Pocket	26,-

Pokrowiec skórzany G.B. Pocket 35,-

Game Boy Pocket 259,-

Adventure of Lolo	95,-
Alien 3	104,-
Aladdin	125,-
Asterix & Obelix	140,-
Blades of Steel	123,-
Blaster Master	85,-
Castlevania II	123,-
Desert Strike	109,-
Donkey Kong 94	109,-
Donkey Kong Land	109,-
Donkey Kong Land 2	109,-
Dzwonnik z Notre Dame	135,-
F1 Race	89,-
Jungle Book	129,-
Jurassic Park	119,-
Kirby's Dreamland 2	123,-
Lamborghini	109,-
Lawnmoverman	105,-
Loopz	104,-
Micro Machines	141,-
Mega Man 5	122,-
Mole Mania	109,-
Monster Max	105,-
Mr. Do	95,-
NBA All Stars	104,-
Nemesis	123,-
Pang	105,-
Pinocchio	140,-
Pocachontas	140,-
Road Rash	105,-
Smurfs 2	139,-
Speedball 2	99,-
Spy vs Spy	123,-
Street Fighter 2	105,-
Super Game Boy Soccer	109,-
Super Mario Land	79,-
Super Mario Land 2	109,-
Tennis	79,-
Toy Story	140,-
Waterworld	119,-
Wario Land - Super Mario Land 3	109,-
Wave Race	79,-
Worms	119,-
Xenon 2	104,-

Super Mario Land 79,-

Lupa Game Boy Pocket 45,-

SUPER NINTENDO

RABAT! płacisz mniej o **100** złotych jeżeli zakupisz conajmniej 3 gry

SNES Kontroler	59,-
SNES A/V Kabel	59,-

Beauty & the Beast	249,-
Demon's Crest	239,-
Ghoul Patrol	209,-
Gods	129,-
Jimi Connors Pro Tennis Tour	199,-
Judge Dredd	289,-
NBA Live '97	299,-
Olympic Summer Games	259,-
Rise of the Robots	179,-
Star Trek Starfleet Academy	289,-
Star Wars III - Return of Jedi	289,-
Stargate	289,-
Super Punch Out!	209,-
Tin Tin in Tibet	259,-
Ultimate Mortal Kombat 3	299,-
Wing Commander	149,-
Warlock	279,-
Wolverine	259,-
Zelda	209,-

JUŻ W sprzedaży! dinosaur pies kot elektroniczne zwierzątka TANIEJ! 69,-

COMAT
GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

sklepy firmowe: IPS, LEM, Mirage

NINTENDO 64

Nintendo 64	749,-
Joystick oryginalny	119,-
Joystick Super Pad	109,-
Joystick Super Pad +	149,-
Karta pamięci oryginalna	79,-
Karta pamięci x4	149,-
Modulator (kabel RF)	109,-

Super Pad 64 109,-

Karta pamięci x4 139,-

Blast Corps	229,-
Doom 64	tel.
Fifa 64	299,-
International Superstar Soccer 64	329,-
Killer Instynkt Gold	289,-
Mario 64	199,-
Mario Kart	229
Mortal Kombat Trilogy	35[illegible]
NBA Hang Time	329
Pilot Wings 64	229,-
Shadows of the Empire	299,-
Turok - the Dinosaur Hunter (ver. ang.)	359,-
Wave Race 64	199,-
Wayne Gretzky 3D Hockey	329,-

199,- 229,- 359,- 289,- 299,- 229,- NOWOŚĆ 169,- NOWOŚĆ 169,-

SEGA SATURN

Sega Saturn	tel.
Kierownica	329,-
Kontroler	79,-
Pistolet	179,-

Battle Monster	219,-
Chaos Control	219,-
Daytona USA	149,-
Duke Nukem 3D	tel.
F1 Challenge	209,-
Golden Axe the Duel	219,-
Hardcore 4x4	229,-
Jack is Back - Alone in the Dark	159,-
Pandemonium	219,-
Panzer Dragoon Zwei	239,-
Resident Evil	239,-
Sega Rally	189,-
Sonic Jam	239,
Shinobi X	199,
Tomb Raider	239,-
Torico	239,-
Virtua Fighter 2	159,-
World Wide Soccer'97	209,-

NISKA CENA

Break Point	99,-
Tunnel B1	99,-

TANIEJ! 99,- TANIEJ! 99,- NOWOŚĆ 169,-

PLAYSTATION

Sony PlayStation	699,-
Joystick Anlg.SCPH 1110	269,-
Joystick Arc. SLEH 0002	279,-
Joystick Dominator	179,-
Kabel RF stary/nowy	109,-/129,-
Kabel Euro - Scart	69,-
Karta Pamięci (oryginalna)	99,-
Karta Pamięci x8	189,-
Kierownica + pedały	309,-
Kontroler PSX (oryginalny)	109,-
Kontroler PSX + analog. (oryginalny)	149,-
Mysz PSX (oryginalna)	139,-
Pistolet Light - Gun	119,-
Super Pad	79,-

Joystick cyfrowy SLEH 0002 279,-

Joystick analogowy SCPH 1110 269,-

Joypad analogowo-cyfrowy SCPH 1180 149,-

2xExtreme PLi	199,-
Adidas Power Soccer Int.'97 PLi	229,-
Alone in the Dark	189,-
Area 51	209,-
Bedlam	209,-
Carnage Heart PLi	199,-
Casper	179,-
City of Lost Childreen PLi	219,-
Crash Bandicoot PLi	229,-
Fantastic Four PLi	229,-
Fifa'97	209,-
Hexen	209,-
Independence Day	209,-
King's Field PLi	209,-
King of Fighters PLi	209,-
Little Big Adventure	209,-
Mechwarrior 2	169,-
Namco Tennis Smash Court PLi	189,-
NBA Live'97	209,-
NHL'97	209,-
Need for Speed 2	209,-
NHL Face Off'97 PLi	209,-
Pandemonium	209,-
Porsche Challenge PLi	219,-
Rage Racer PLi	209,-
Ray Storm PLi	199,-
Ray Tracer PLi	199,-
Rally Cross PLi	199,-
Real Bout (Fatal Fury) PLi	209,-
Ridge Racer Revolution PLi	199,-
Riot PLi	209,-
Samurai Showdown III PLi	209,-
Sentient PLi	209,-
Soul Blade PLi	229,-
Speedster PLi	229,-
Syndicate Wars (ver. ang.)	219,-
Tekken 2 PLi	229,-
Tenka PLi	229,-
Total NBA'97 PLi	219,-
Tunnel B1 PLi	189,-
Trash it!	209,-
V-Rally PLi	229,-
Warcraft 2	209,-
Wing Commander IV (4CD)	219,-
Xevious 3D PLi	199,-

Joystick analogowo-cyfrowy Dominator 169,-

Kierownica + pedały 309,-

NISKA CENA

Actua Soccer PLi	109,-
Air Combat PLi	109,-
Alien Trilogy PLi	109,-
Battle Arena ToShinDen	109,-
BLAM! Machinehead	99,-
Blast Chamber	99,-
Bust a Move 2 PLi	109,-
Destruction Derby PLi	109,-
Jumping Flash PLi	119,-
Loaded PLi	109,-
Soviet Strike	109,-
Supersonic Racers	99,-
Tekken PLi	109,-
Wing Commander III	99,-
Wipeout PLi	109,-

TANIEJ! 99,- TANIEJ! 99,- TANIEJ! 109,- TANIEJ! 99,-

STRATEGIA 209,- TANIEJ! 109,- STRATEGIA 209,- PLATFORMOWA 209,- WYŚCIGI 229,- SYMULATOR 229,-

PC CD

[illegible] in Hour	125,-
688 Hunter Killer	150,-
A.D. Cop PL	99,-
Abrams M1A2	145,-
Absolute Zero	126,-
Ace Ventura PL	129,-
AD&D Blood & Magic	138,-
Air Warrior II	145,-
Amok	145,-
Asterix & Obelix	89,-
Assassin 2015	139,-
Azrael's Tear	145,-
Blood	145,-
Battlecruiser 3000AD	134,-
BLAM! Machinehead	145,-
Beasts'n'Bumpkins	tel.
C&C Counterstrike	89,-
Capitalism Plus	145,-
Carmageddon	169,-
Chaos Overlords	129,-
Chessmaster 5000	tel.
Chronicles of the Sword	129,-
City of Lost Childreen	138,-
Civilization 2 PL	145,-
Clandestiny	145,-
C&C Counterstrike	89,-
Comanche 3	145,-
Conquest Earth	tel.
Crusader No Regret	134,-
D	155,-
Dark Colony	145,-
Darkening - Privateer 2	160,-
Darklight Conflict	145,-
Deadline	119,-
Deadlus Encounter	109,-
Decathlon 3DO	99,-
Destruction Derby 2	145,-
Deus PL	129,-
Diablo	155,-
Discworld 2	99,-
Die Hard Trilogy	145,-
Donald in Cold Shadow	145,-
Dungeon Keeper PL	150,-
Ecstatica II PL	148,-
Eraser Tournabout	159,-
Extreme Assault	155,-
F-16 Fighting Falcon	145,-
Fable	135,-
Fifa Soccer Manager	155,-
Total Animals (3 gry:Catz,Dogz,Worms)	157,-
Flip Out!	99,-
Flying Corps	155,-
Formula 1 (3DFX)	199,-
Fragile Allegiance	145,-
Frankenstein	159,-
Gene Wars	145,-
Grand Prix 2	134,-
Guts'n'Garters	145,-
Harvester	160,-
Hexen II	tel.
IF 22 Raptor	159,-
Inwestor PL	135,-
International Rally Championship	tel.
Iron Assault	189,-
Jet Fighter III	159,-
K.K.N.D.	145,-
Kajko i Kokosz PL	69,-
Katharsis PL	129,-
Killing Time	134,-
Kingdom of Magic	159,-
Krazy Ivan	138,-
Last Dynasty	145,-
Lew Leon PL	99,-
Little Big Adventure 2	150,-
Lords of the Realm 2	145,-
Lost Eden	135,-
Marco Polo	135,-
Master of Orion 2	145,-
Megapak 7	189,-
Metal Rage	125,-
Moto Racer	145,-
Nascar Racing 2	145,-
NBA Live'97	145,-
Neverhood	199,-
Normality	129,-
Orion Burger	145,-
Panzer Dragoon	169,-
Perfect Weapon	145,-
Podwójne Kłopoty Buda Tuckera PL	99,-
Polanie CD	89,-
Power F1	145,-
Prisoner of Ice	129,-
Psychic Dedective	135,-
Rally Championship	134,-
Rally Championship X-miles (dod. trasy)	69,-
Redneck Rampage	tel.
Reloaded	134,-
Riot	138,-
Ripper	145,-
S.C.A.R.A.B.	145,-
Sandwarriors PL	135,-
Scorcher	145,-
Shockwave Assault	135,-
Shattered Steel	138,-
Sherlock Holmes 2	145,-
Skynet	145,-
Smerfy - platformówka	89,-
Smerfy PL	119,-
Star General	145,-
Strife	135,-
Super Eurofighter 2000	189,-
Theme Hospital	145,-
Time Gate - Knight's Chase	129,-
Time Warriors PL	119,-
Tin Tin in Tibet	89,-
Tomb Raider	145,-
Total Mania	135,-
Touche PL	119,-
Toy Story	145,-
Tunnel B1	145,-
US Navy Fighters'97	145,-
Wages of War	139,-
War Wind	134,-
Wersal PL	145,-
XS PL	145,-
X-Com Apokalypse	159,-

NOWOŚĆ 169,- NOWOŚĆ tel. NOWOŚĆ 145,- NOWOŚĆ 159,- NOWOŚĆ tel. NOWOŚĆ tel. NOWOŚĆ 150,- NOWOŚĆ 155,- TANIEJ! 79,- TANIEJ! 79,- TANIEJ! 79,- TANIEJ! 79,- TANIEJ! 79,- TANIEJ! 79,- TANIEJ! 79,-

NISKA CENA

A-Train	39,-
Alien Trilogy	79,-
Bioforge	49,-
Broken Sword	79,-
Bubble Bobble	49,-
CiVilization + COLonization (2gry)	79,-
Down in the Dumps	69,-
Dragon Lore 2	69,-
Ecstatica	49,-
Fifa International Soccer	49,-
Gabriel Knight 2 (6CD)	99,-
Gene Machine	49,-
Guilty	79,-
Inca Collection (2gry)	39,-
Kick Off'96 PL	89,-
Little Big Adventure	49,-
Phantasmagoria 2 (6CD)	99,-
Pyrotechnica	79,-
Realms of the Haunting	99,-
Rise of the Robots	39,-
Rise of the Triad	49,-
Sabre Team	49,-
Scorched Planet	49,-
Sim Ant	39,-
Sim Earth	39,-
Sim Farm	39,-
Swiv 3D	69,-
Syndicate Wars	79,-
Thexder	79,-
Toonstruck	79,-
Under a Killing Moon (4DC)	79,-
UFO & X-Com	79,-

PC MasterPad cyfrowy, 8 fire'y, 2 typy autofire, regulacja szybkości 79,-

PC PowerPad cyfrowo-analogowy, 6 fire'y, autofire, przepustnica 89,-

Python 5 - QS 189 cyfrowy, 2 fire'y, autofire 49,-

PC Sabre - SV 213 analogowy, 4 fire'y, autofire 69,-

PC Phantom - JT 250 analogowy, 4 fire'y, 2 szybkości autofire, przepustnica, przełącznik kierunków 169,-

Wszystkie zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarcznia przesyłki wynosi najczęściej 3 - 5 dni. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki i jest równa wartości zamówionego towaru.

NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI.

Wszystkie konsole objęte są 12 miesięczną gwarancją i posiadają instrukcję w języku polskim. Oferta obowiązuje do wyczerpania magazynu lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.

STAŁYM KLIENTOM UDZIELAMY KORZYSTNYCH RABATÓW

PLi - polska instrukcja obsługi (dla gier PSX)
tel. - gra w zapowiedziach, nieznana cena

Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II przejście podziemne 00-024 W-wa
pawilon 12 tel./fax. 022 630 29 73 pon.-pt. 10⁰⁰-20⁰⁰ sob. 9³⁰-15³⁰

Krucza 50 D.T. "SMYK" 2 piętro 00-022 Warszawa tel. 022 827 72 11 w. 356
pon.- pt. 8³⁰-20⁰⁰ sob. 9⁰⁰-16⁰⁰ pierwsza niedz. miesiąca 10⁰⁰-15⁰⁰

Grochowska 356 03-534 Warszawa tel./fax. 022 614 89 90
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰ sob. 9⁰⁰-15⁰⁰

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 10/97 (39)
rok piąty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.htm

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Marcin Sztankowski (Diabeł)

współpraca
Patrycja Wardzała, Jakub Głuszkiewicz (Kuba), Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (I kwartał '98)
Należność (3 x 3.50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 grudnia 1997 r.)

Wstępniak



Pierwszy dzwonek po wakacyjnej przerwie oznacza dla większości z nas rozpoczęcie okresu wytężonej pracy, sprawdzianów, klasówek, egzaminów i cholera wie czego jeszcze. Dla naszego zespołu redakcyjnego swoistym „dzwonkiem" oznaczającym koniec wakacji i czas najbardziej wytężonej pracy jest doroczna impreza odbywająca się w Londynie na początku września. Mowa tu oczywiście o Targach ECTS. Oczywiście, że nie są one już największe na świecie, gdyż straciły prymat pierwszeństwa na rzecz E3 odbywających się za oceanem, ale co tam. Dla nas pozostaną one największą imprezą tego typu, a zarazem najbardziej prestiżową i opiniotwórczą, mającą bezpośrednie przełożenie na polski rynek gier. Niech zatem inni bałwochwalczo biją pokłony przed E3, piejąc z zachwytu nad ich wielkością i rozmachem. To wszystko prawda, ale zapominają oni o jednym. Tamte Targi odbywają się w USA i póki co silnie związane są z tamtym, jakże odmiennym od europejskiego, rynkiem. Inni ludzie, odmienna mentalność, często odrębne wersje programów specjalnie przygotowywane na rynek amerykański, nie wspominając już o takich drobiazgach, jak powszechnie im panujący system NTSC. To ostatnie dla pecetowca nie ma większego znaczenia, ale użytkownicy konsol dobrze wiedzą o czym mowa. Przecież niektórych programów nigdy nie dane nam będzie ujrzeć w Polsce, gdyż nie jest w ogóle planowana ich wersja PAL, a premiery innych są spóźnione o dobre pół roku, a czasami dłużej. Zachwycanie się tamtejszym rynkiem, a zwłaszcza analizowanie go i próby odniesienia do polskiej rzeczywistości, mijają się z celem i warte są tyle co rozprawka o gruszkach na wierzbie. Świadomi tego wszystkiego, z całą premedytacją stwierdzamy zgodnym chórem, że dla nas Targi ECTS są najważniejszą imprezą tego typu. Dlatego w tym roku wystawiliśmy najsilniejszą i najbardziej liczną ekipę w historii naszych wypadów do Anglii. Łącznie z przedstawicielami bratnich redakcji naszego wydawnictwa, na Targi pojechało aż sześciu chłopa, czyli więcej niż przedstawicieli innych redakcji polskich miesięczników komputerowych razem wziętych. „Maskotką" w naszym zespole był Szycha, któremu w udziale przypadła relacja z Targów. On też zadebiutował w tym numerze recenzjami do Shadows of the Empie i Terraside. Zwróćcie uwagę na jego teksty, mam nadzieję, że polubicie go i szybko zaakceptujecie jako nowego recenzenta. Dla formalności dodam, że Szycha nie ukończył jeszcze osiemnastki, a więc jest w wieku większości naszych Czytelników. Ma podobne jak Wy problemy i upodobania, posługuje się tym samym językiem. Jest po prostu zwyczajnym kolesiem, jest jednym z Was. Jeśli spodobają się Wam jego wypociny, to dajcie chociaż jakiś znak – myślę, że poczuje się dowartościowany. Podobnie jest z Kayackash'em, który też debiutuje. Mam nadzieję, że ci kolesie regularnie będą pojawiać się na łamach ubarwiając i urozmaicając nasze pismo.

Marek Suchocki

w toku

porady

recenzje

ECTS 97
HOT NEWS
Nowości z Londynu
Czytaj str. 26
RELACJA!



Cześć!!! W dzisiejszej edycji CD Gier Komputerowych dostarczamy Wam, jak w każdym numerze, sporo ciepłego stuffiku. Niewątpliwą gwiazdą bieżącej edycji CD (przynajmniej dla wszystkich wielbicieli strategii) jest „Clash". Mamy również coś dla wszystkich lubiących, hmmm... inny rodzaj rozrywki - „Carmageddon Splat Pack". Jednym (no, niezupełnie jednym) słowem - „Dla każdego, coś dobrego"! Zapraszamy, do obejrzenia zawartości płytki!!!

Carmageddon Splat Pack

SCI
Pentium 90, 16MB RAM, DOS
Jedna z najbardziej kontrowersyjnych gierek ostatnich czasów - jazda samochodzikiem, po zatłoczonych jezdniach. Oczywiście, nie obywa się bez potrącenia przechadzających się ludzi...





Take No Prisoners

Red Orb
Pentium 90, 16MB RAM, Win95
Gierka z gatunku adventure. Bieganie po korytarzykach i siepanie do wszystkiego, co nawinie się pod lufę. Całkiem fajna...



Quake Rally

GT
486DX4/100, 8MB RAM, Quake
Szalone wyścigi oparte na engine Quake'a. Aby je odpalić musisz mieć zainstalowaną oryginalną wersję tej gry. Szczegóły techniczne znajdziesz oczywiście, po rozpakowaniu archiwum (do katalogu w którym zainstalowałeś Quake) w pliku README.



Wipeout 2097

Psygnosis
Pentium 100 (zalecany akcelerator 3D), 16MB RAM, Windows 95
Totalnie odjazdowe wyścigi statków powietrznych, osadzone w futurystycznych klimatach. Jeśli posiadasz dopałkę 3Dfx, Twoje kolana ugną się po obejrzeniu graficzki tej gry...





Clash

Laryx Longsoft
486DX/4, 16MB RAM, DOS lub Windows 95
Najlepsza polska strategia, jaka dotychczas ukazała się na rynku gier pecetowych. „Clash" imponuje nie tylko rozwiniętą stroną merytoryczną, ale również i piękną grafiką. Dopracowany wątek strategiczny i taktyczny, piękna grafika i muzyka (wykonywane przez osobistości sceny komputerowej Lazura i Skorpika) powodują, iż produkt ten można bez cienia wstydu położyć na półce, obok takich tytułów jak „Heroes Of Might & Magic 2" czy „Warcraft".

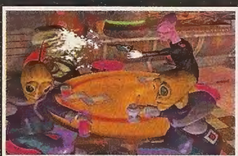






The Feeble Files

Adventure Soft
Pentium 75, Windows 95, 16MB RAM
Rzecz, którą powinni zobaczyć wielbiciele przygodówek - wspaniały reprezentant tego gatunku z piękną grafiką.





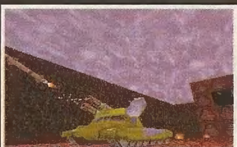
Air Quake

GT
486DX4/100, 8MB RAM, Quake
Jedna z wariacji Quake. Aby ją uruchomić, musisz mieć zainstalowaną oryginalną wersję tej gry. Szczegóły techniczne znajdziesz po rozpakowaniu archiwum do katalogu z Quake w pli{ u README.









Inne:
Zbiór patchy 3Dfx, do najbardziej popularnych gier:
Formula 1, Tomb Raider, MDK, Toshinden, Quake - patche obsługują większość najpopularniejszych akceleratorów graficznych dostępnych na rynku.

nowości

Po prostu brakuje mi słów, spójrzcie tylko na nasze żółte strony. Przed nami miesiące, które my gracze możemy nazwać tłustymi. Oto nadchodzi stado gier, które wypatroszy nam kieszenie.

Total Anihilation

GT Interactive • PC

W końcu nastała ta chwila. Zanosi się na to, że „Red Alert" zostanie zdetronizowany przez inną strategię - „Total Anihilation". Przede wszystkim, żadna z obecnie istniejących na rynku gier tego typu, w najmniejszym stopniu nie dorasta jej nawet do pięt, jeśli chodzi o oprawę audiowizualną. W „TA" znajduje się ponad sto pięćdziesiąt typów w pełni renderowanych jednostek (prawie po osiemdziesiąt na każdą stronę)! Gra ma posiadać bardzo wysoki poziom AI. Jej autorzy obiecują także, iż położą duży nacisk na to, by największą rolę podczas potyczek odgrywała taktyka, a nie szczęście i szybka ręka. W grze zaimplementowany będzie również wątek ekonomiczny. Zapowiada się kawał niesamowitej i powalającej strategii! ■

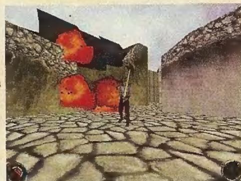


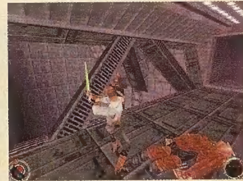
Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Październik**

ze świata

• Koncern Viacom wystawił na sprzedaż Virgin Interactive! Powód jest prozaiczny - choć firma legitymuje się rocznym obrotem rzędu 250 mln dolarów, to jednak przynosi straty. Obecnie głównym atutem Virgin jest Westwood Studios i dobra sieć dystrybucyjna w Europie. Dotychczas chęć zakupu Virgin wyjawiły firmy: Electronic Arts, Sega, GT Interactive i Spectrum Holobyte. Być może jednak do przetargu stanie też Richard Branson, założyciel Virgin Group, z której niegdyś wydzieliła się Virgin Interactive.

• Premiera kolejnych, zapowiadanych przed Gwiazdką gier na N64, została przesunięta na przyszły rok. Będą to „Banjo-Kazooie", „Conker's Quest", „Key Griffey Junior" i przede wszystkim „Zelda".





Jedi Knight

LucasArts • PC

Grę tę można określić mianem quakepodobnej strzelanki w Świecie Gwiezdnych Wojen. Temat jest niewątpliwie bardzo chodliwy, dlatego należy się spodziewać, iż gra odniesie na rynku spory sukces. Jej podstawą (poza naparzaniem oczywiście), będzie rozwój bohatera oparty na systemie przydziału punktów podobnym do klasycznego rolpleja. Punkty „Mocy" przyznawane będą po zakończeniu misji. Kiedy zdobędziemy już pierwsze punkty będziemy musieli wybrać kierunek w jakim potoczy się dalej gra - opowiadamy się albo po Ciemnej albo po Jasnej Stronie).
Każdy z przedstawicieli danej strony ma określone cechy. Jedi Knight posiada bardzo dobrą engine 3D. W sumie całość wygląda obiecująco i na pewno nie zawiedzie fanów wszelkiej maści strzelaninek ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Październik**

Lands of Lore 2

Westwood • PC

Pamiętasz pierwszą część „Lands Of Lore"? Oczywiście! Jeśli jesteś prawdziwym rolplejowcem nie mogłeś ominąć tego tytułu! Gierka ta, mimo że bardzo dobra merytorycznie, nie była najlepsza jeśli wziąć pod uwagę oprawę audiowizualną. Drugą część ma szansę zmienić nastawienie większości graczy, do tego kultowego tytułu. Gra wygląda po prostu przepięknie! Wspaniale wykonane, bardzo szczegółowe wnętrza oraz masa renderowanych filmików na pewno podziałają odpowiednio na wszystkich estetów. Niestety, „nic w przyrodzie nie ginie" - zanosi się na to, że „LOL2", będzie posiadała znacznie słabszą fabułę niż poprzedniczka. Producenci gry doszli do wniosku, że wyrzucą z niej kilka trudniejszych poziomów, aby uczynić ją bardziej przystępną dla znacznie większej rzeszy graczy. Zapewniają jednak, że nie będzie totalnej łatwizny i doświadczeni rolplejowcy również znajdą tu coś dla siebie. Trochę w to powątpiewamy - kierownik produkcji, Lewis Castle, obliczył, że ukończenie gry zajmie przeciętnemu graczowi od 100 do 120 godzin... Błeee... ■



Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Październik**

C&C: Aftermath

Westwood • PC



Często mamy pretensję do twórców filmów, o rzeźbienie nowych, najczęściej gorszych od pierwowzoru kolejnych części jakiegoś wielkiego hiciora. Niestety, dla ludzi z branży „szołbiznesu" liczy się przede wszystkim kasa, dlatego zazwyczaj ignorują nasze narzekania. Z drugiej strony fajnie jest oglądać kolejną część ulubionego filmu, pod warunkiem, że jest ona dobrze wykonana. Z tego założenia wyszli najprawdopodobniej goście z Westwood Studios i postanowili doklecić do swojego megahitu – „Red Alert", drugi oficjalny dysk z nowymi kampaniami. W „The Aftermath", gracz ma do dyspozycji osiemnaście nowych misji oraz sto nowych map do rozgrywek w trybie multiplayer. W grze znajdzie się siedem nowych jednostek, m.in.: Chronosphere Tank, Demolition Truck, Missile Sub, Shock Troopers oraz M.A.D. Tank. Kolejnymi innowacjami są: większe mapy, osiem nowych muzyczek oraz dodatkowe jednostki dla trybu singleplayer. Cóż można więcej dodać – dla wielbicieli „Red Alerta", będzie to kolejny produkt wart wydania kilku miedziaków! ■

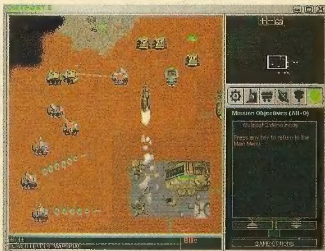


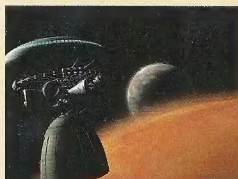
Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Październik**

Outpost 2

Sierra • PC

Kolejna strategia real-time. Akcja dzieje się w dalekiej przyszłości. Ziemia jest zniszczona do tego stopnia, iż życie na niej nie jest już możliwe. Ludzkość znalazła sobie jednak pośród gwiazd planetę, która nadaje się do zamieszkania. W tym momencie do akcji wchodzisz Ty. Zadaniem gracza w „Outpost 2" jest skolonizowanie nowej planety. Będziesz walczył ze wszystkimi przeciwnościami losu - od ataku nieznanego wirusa po naturalne kataklizmy. Będziesz musiał również dbać o rozwój technologiczny, Twojej nowej cywilizacji, gdyż tylko on może zapewnić zwiększenie populacji. Gra zawiera oczywiście dużo jednostek oraz obiektów do wybudowania (odpowiednio 55 i 65). „Outpost 2" supportuje oczywiście tryb multiplayer (modem, LAN, Internet). Autorzy gry zachwalają oczywiście 16-sto bitową grafikę oraz odlotowe efekty dnia i nocy. Hmmm... Poczekamy i zobaczymy - na razie zapowiada się nieźle... ■





Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Październik**

Broken Sword 2

Virgin ● PC, PSX

Pewnie wszyscy pamiętacie pierwszą część tej wspaniałej przygodówki. Był to prawdziwy klasyk, pozbawiony badziewnych sekwencji full motion video, posiadający jednocześnie piękną, ręcznie malowaną graficzkę. Mamy dobra wiadomość dla wszystkich fanów „Broken Sword" - wkrótce pojawi się druga część tej gry. Chłopaki z Revolution, obiecują zostawić w niej to co najlepsze: interface użytkownika, piękne tła oraz wspaniałe animacje. Grafika zostanie nieznacznie ulepszona - dodane będzie kilka efektów takich jak, wygładzanie konturów, przezroczystość powierzchni oraz kilka innych kosmetycznych poprawek. Jedną z podstawowych wad pierwowzoru „Broken Sword 2", była zbyt duża ilość dialogów, przez co tempo gry miejscami bardzo zwalniało. W „The Smoking Mirror" (podtytuł „BS2") problem ten ma już nie występować, przez co akcja gry nabierze sporej dynamiki. Autorzy obiecują również wysoki poziom scenariusza, porównywalny z dobrej klasy filmem kryminalnym. Dodatkowo dzięki firmie IPS, „Broken Sword 2", który pojawi się w Polsce, będzie w całości zlokalizowany! Cóż więcej można dodać - zapowiada się wielki hit! ■



Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Październik**



Dark Earth

Kalisto ● PC

Jedna z ciekawiej zapowiadających się gierek przygodowych. Poza klasyczną fabułą osadzoną w niedalekiej przyszłości, na ziemi owianej ciemnością, spowodowaną uderzeniem w powierzchnię planety asteroidów, gierka posiada niesamowitą graficzkę 3D. Oczywiście jej walory docenić będą mogli tak na prawdę, tylko i wyłącznie wszyscy Ci, którzy posiadają akceleratory graficzne. Rozgrywka będzie polegała, głównie na przeprowadzaniu rozmów ze spotykanymi w bardzo rozległym świecie, przeróżnymi typkami. Oczywiście jak w każdej dobrej przygodówce, tak i „Dark Earth", na swojej drodze napotkasz wiele szarad do rozwiązania.
Gdy już zmęczysz się nieco myśleniem, będziesz miał okazje poobijać gnaty wszystkim szwendającym się, nastawionym negatywnie do Ciebie personom. Podsumowując: gierka wygląda, jak kultowa już seria „Alone In The Dark" i pewne jest, że spodoba się fanom tego tytułu. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Listopad**

Ignition

Virgin ● PC

Ta gierka to coś szczególnie fajnego! Rzecz niby prosta: klasyczne wyścigi – małe samochodziki popylają po przeróżnych formach terenowych. Ty kierujesz jednym z nich, no i oczywiście musisz wygrać! Wydawałoby się, że to nic wielkiego, ale nie wiadomo z jakiego powodu, tytuł ten niezwykle grywalny. Być może zasadniczy wpływ na to, ma bardzo dobrze wykonana grafika. „Ignition", nawet w niskich rozdzielczościach wygląda bardzo dobrze, a do tego jest niezwykle płynny. Po zmianie trybu graficznego z 320x200 na 640x480, gra zaczyna się dusić już na P133, ale za to wygląda całkowicie zniewalająco! Graficzka jest tak wyrazista, a samochodziki tak szczegółowe, że człowiek od razu chwyta za klawiaturę i rwie się do „boju"! „Ignition" może pochwalić się również wysokim stopniem płynności scrollingu obrazu, który jak wiadomo, nie jest najmocniejszą stroną peceta. Gra wyposażona jest w opcję multiplayer (można grać z kumplem na podzielonym ekranie), zawiera dużo tras tworzonych na podstawie oryginalnych dróg m.in. Ameryki Południowej, 11 samochodów oraz wiele, wiele innych mniejszych lub większych gadżetów umilających giercowanie. Niewątpliwie, jest to produkt wart zobaczenia! ■

Dystrybucja: [illegible]
Premiera: [illegible]



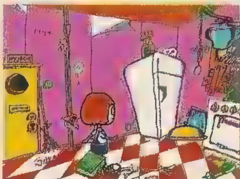
Chatka Małolatka

CD-Projekt ● PC

„Chatka Małolatka" to jeden z wielu programów edukacyjnych dla dzieci. Tym razem jest to nauka języka angielskiego. Konstrukcja programu oparta jest na planie domu. Gracz może poruszać się swobodnie w jego wnętrzu odkrywając w kolejnych pomieszczeniach nowe lekcje języka angielskiego, a także dostosowując program do swych możliwości. Możliwe jest oczywiście ustawianie wysokości poziomu nauczania oraz wpisywania kodów umożliwiających rozpoczęcie edukacji z wyższego poziomu, który wcześniej ukończyliśmy. „Chatka Małolatka" zawiera również takie opcje, jak: sprawdzian na ocenę, podawanie poprawnej pisowni angielskiej danych wyrazów oraz tłumaczenie danego słówka na język polski. Program posiada bardzo ładną oprawę zarówno graficzną oraz muzyczną i z tego względu będzie zapewne pozycją wartą polecenia. ■

Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Październik**





EMPiK
Kultura i Media

lista przebojów gier komputerowych

Głosujcie na trzy tytuły. Czekamy na Wasze głosy do 10-go każdego miesiąca. Wszystkie kartki wezmą udział w losowaniu gier z czołówki list.

Lista czytelników *Gier Komputerowych* :

1. C&C : Red Alert
2. Diablo
3. MDK
4. X-Wing vc. Tie Fighter
5. Theme Hospital
6. Dungeon Keeper
7. Tomb Raider
8. Need For Speed II
9. Carmageddon
10. Heroes of Might & Magic

Lista przebojów EMPiK

1. Civilization II
2. Diablo
3. Carmageddon
4. Euro Fighter 2000
5. Need for Speed II
6. Theme Hospital
7. Dark Colony
8. Sherlock Holmes (Case of the Rose Tattoo)
9. Wersal 1685
10. Liga Polska Manager

Nasi ostatni zwycięzcy :
Paweł Mieleszkiewicz z Białegostoku
Magdalena Chłopek z Krakowa
Marek Czapski z Warszawy
Krzysztof Strączek z Tych
gratulujemy !

Piszcie na adres :
CGS Al. Marsa 6
04 - 202 Warszawa

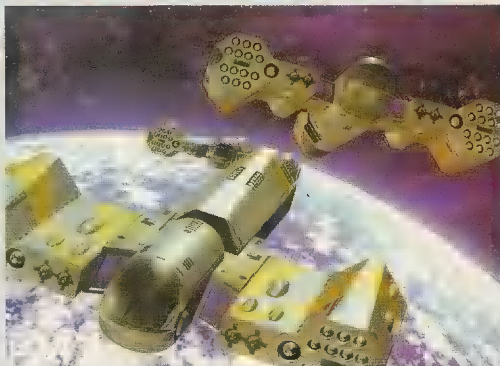
w toku

Targi ECTS obok E3 są największym źródłem informacji o grach, które właśnie powstają. W najbliższych wydaniach GK zapoznamy Was ze wszystkimi najciekawszymi projektami.

Platforma: [redacted]
Wydawca: **Electronic [redacted]**
Producent: **Origin**
Premiera: **Styczeń [redacted]**

Wing Commander V

[redacted] kolejne części sagi „Wing Commander" oczekuje się [redacted] z zapartym tchem. Nic dziwnego, [redacted] Origin podnosząc [redacted] każdym [redacted] poprzeczkę wyżej i wyżej, [redacted] dostarcza [redacted] gier z pierwszej ligi.



Przyznaję się bez bicia, że zawsze byłem fanem serii „Wing Commander", więc informacje o piątej części cyklu przyjąłem, z więcej niż tylko zaciekawieniem. Dla młodszych Czytelników wypadałoby przybliżyć kilka faktów. Szanowna dziatwo – wojna ludzi z wrogo nastawioną kocią rasą Kilrathi rozpoczęła się formalnie w roku 1990 wraz z pojawieniem się na rynku pierwszej części sagi „WC" (fuj, co za skrót). Po oszałamiającym sukcesie przyszła kolej na sequel „Vengeance Of the Kilrathi", który wydany został dość szybko (1991) i miał, jak na owe czasy, zabójcze wymagania sprzętowe (że zacytuję ze ś.p. Top Secretu „Nie jest to więc gra na małe komputery – pełne skrzydła rozwija dopiero na 386 z VGA i SoundBlaster-em"). Z kolei wydana w 1994 roku trzecia część – „Heart Of The Tiger" – rozwijała pełne skrzydła dopiero na Pentium, co było również kolosalną przeszkodą dla większości posiadającej 486. Jednak „WC III" stał się kamieniem milowym, w pełni wykorzystując możliwości, jakie dawał nośnik CD-ROM. Origin zakasował konkurencję znakomitymi scenami filmowymi z udziałem wielu znanych aktorów, zaś, jak się później okazało, miliony dolarów wpakowane w ich produkcję, nie poszły na marne. Otoczkę kultowości serii wzmocnił jeszcze „Wing Commander IV – Price for Freedom", mający tyleż samo zwolenników podkreślających głębię scenariusza (do których się z resztą zaliczam), jak i przeciwników, krytykujących całkowity brak nowości.

Akcja planowanego na początek roku 1998 „Wing Commander 5: The Prophecy" dzieje się kilka lat po zakończeniu „czwórki". Jak pamiętamy, rasa kotów Kilrathi została ostatecznie pokonana i zmuszona do współpracy z ludźmi. Wszystko wydaje się być w najlepszym porządku, spokój i cisza zaglądają w każdy zakątek znanego wszechświata, ale gdzieś tam w głębiach kosmosu czai się niebezpieczeństwo. Garstka uczonych badających resztki planety Kilrah odnajduje dziwną, nie znaną dotychczas formę życia. Zdaje się to potwierdzać starożytną przepowiednię, o wielkiej międzygalaktycznej wojnie, która niczym fatum, ciąży nad całą fabułą. Gracz tymczasem wciela się w postać młodego kadeta przydzielonego do służby na pokładzie lotniskowca Midway, którego dowódcą jest sam pułkownik Christopher Blair (Mark Hamill). Spotkamy też kilku innych starych znajomych – Maniaca i Icemana. Jednak sielanka na pokładzie Midway nie potrwa długo, bo już za chwilę staniemy się świadkami inwazji obcej rasy na planetę Konfederacji. A później, jak to zwykle w serii WC bywa – efektowne walki kosmiczne, monumentalne filmiki, znowu walki i znowu filmiki i walki. Tym razem jednak Origin zapowiada, iż forma nie przerośnie treści. Znacznie większy nacisk położony na część symulacyjną zaowocuje lepszym engine 3D, znakomitym wyglądem całości i większą różnorodnością misji. O jakość scen filmowych możemy być raczej spokojni. W „Wing Commander 5" pojawi się oczywiście opcja sieciowego multigracza, jednak, w przeciwieństwie do „X- Wing vs TIE Fighter", nie przesłoni ona całości produkcji. Gra ma pokazać się na przełomie roku 1997 i 1998 i z pewnością będzie warta oczekiwania. [redacted]







Po wybitnie sieciowym „XvT", który rozczarował większość „pojedynczych" graczy, „WC5" ma szansę zająć pierwsze miejsce wśród kosmicznych symulatorów i strzelanek.

Platforma: [redacted]
Wydawca: Virgin [redacted]
Producent: [redacted]
Premiera: [redacted]

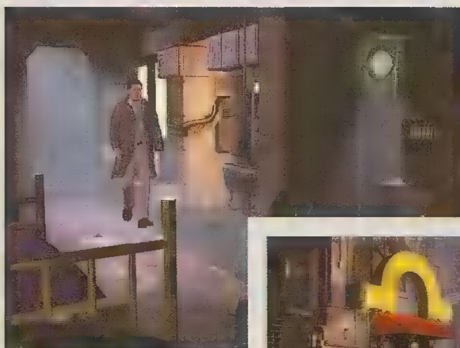
Blade Runner

Miałem szczęście, bo udało mi się wbić [redacted] pokaz zamknięty owej gry, [redacted] tegorocznym stoisku Virgin, [redacted] ECTS-ie. W małym pokoiku, [redacted] wielkim telebimie, odbył się przedpremierowy pokaz „Bla[redacted] Runner". [redacted] jest [redacted] prostu super! Niesamowita grafika, równie doskonały dźwięk (ten tytułowy kawałek Vangelisa...), składają się [redacted] jej niesamowity klimat. Moim zdaniem, autorom udało się stworzyć nastrój znany z filmu Ridley'a Scotta.



Sama fabuła gry ma niewiele wspólnego z filmem. Jedyne wspólne elementy to sceneria i niektóre postacie znane z ekranu. Głównym bohaterem nie jest, jak by się wydawało, Richard Deckard (grany w filmie przez Harrisona Forda), a facet o imieniu „McCoy". Jest to typowy „łowca androidów", który dąży do celu za wszelką cenę... Mówiąc o postaciach - warto wspomnieć, że nie są to aktorzy, lecz renderowane postacie. Jest to tak mistrzowsko zrobione, że w pierwszej chwili myślałem, że to digitalizowani aktorzy... Dopiero kiedy facet z Westwood'a prezentujący grę powiedział, że są to renderowani ludzie to... spadłem z krzesła.

Nie wiem jak u nas, ale na świecie „Blade Runner" to film niemal kultowy — coś jak „Star Wars" u nas. Wielu fanatyków widziało go już tak wiele razy, że z pewnością znają na pamięć najdrobniejsze detale. Jasne więc jest, że dzieło Westwood'a musi być dopracowane do perfekcji. „I to jest główna motywacja zespołu" — mówi Louis Castle, wiceprezes Westwood Studios. Członkowie zespołu tworzącego grę stworzyli unikalny engine, nazwany jako „realtime 3d adventure". Wiadome jest to, że „BR" będzie wykonany na bardzo wysokim poziomie technicznym. Grafika będzie oczywiście w hi-res w 16 mln kolorów i - jak zapewniają autorzy - animacja nie będzie spadać poniżej 15 fps. Większość teł użytych w grze będzie się składać z 2 w porywach do 3 milionów polygonów. Premiera zapowiedziana jest na grudzień. Gra będzie się mieścić na 4 krążkach CD. Dystrybutorem w Polsce jest oczywiście IPS Computer Group. **Szycha [redacted]**

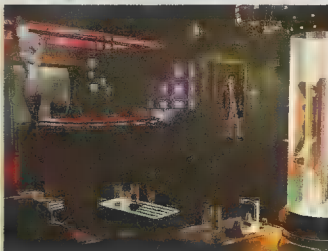








Gierka z przepiękną graficzką, oparta na kanwie kultowego filmu. Gwarancją przyszłego sukcesu gry, będzie jej producent, legendarna już firma Westwood Studios.





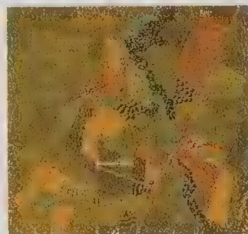


Platforma: **PC**
Wydawca: **EA**
Producent: **Firaxis**
Premiera: **Jesień**

Sid Meier's Gettysburg!

Nazwisko [redacted] być [redacted] miłośnikowi gier strategicznych – wystarczy wspomnieć jeden tytuł, „Civilization", i wszystko staje się jasne. [redacted] nie należy przy tym zapominać, [redacted] jest również twórcą wspaniałych symulatorów lotniczych, jak chociażby „F15 Strike Eagle", często określany jako pierwszy z prawdziwego zdarzenia symulator [redacted] bojowego, [redacted] pierwszego porządnego symulatora okrętu podwodnego – „Silent Service".







Sid Meier to niespokojny duch, który od piętnastu lat wyznacza nowe obszary dla gier komputerowych. I prawie rok temu Sid Meier rozstał się z MicroProse, firmą której był założycielem I przez te wszystkie lata jej niekwestionowanym liderem. Miłośnicy gier sygnowanych jego nazwiskiem byli trochę oszołomieni, czyżby jednak prawdą było, że Sid Meier się 'wypalił'? Jednak nie. Sid Meier, wraz z gronem wiernych współpracowników z czasów „Civilization", stworzył nową firmę Firaxis i właśnie niedługo będziemy mogli zapoznać się z jej pierwszym produktem, „Sid Meier's Gettysburg!"

Gettysburg to małe miasteczko w południowej Pensylwanii, gdzie w lipcu 1863 roku rozegrała się jedna z najkrwawszych i jednocześnie najważniejszych bitew w amerykańskiej wojnie secesyjnej. To po tej bitwie załamał się triumfalny marsz armii Południa i zaczęła ofensywa wojsk Północy. Do dziś się dyskutuje, po której stronie było więcej racji we wspomnianej wojnie, ale jedno nie ulega wątpliwości – gdyby wynik tamtej bitwy był odmienny, to dziś zupełnie inaczej wyglądałyby nie tylko Stany Zjednoczone, ale i cały świat. A dla Amerykanów ta bitwa I tamta wojna mają szczególne znaczenie, trochę zbliżone do tego (toutes proportions gardees), jakie dla nas ma bitwa pod Grunwaldem. Wojna secesyjna, jak i bitwa pod Gettysburgiem były już tematem dziesiątków lepszych i gorszych gier strategicznych. „Gettysburg!" Sida Meiera zapowiada się jednak na grę wyjątkową. Przede wszystkim jest to gra na wskroś nowoczesna, pozwalająca oglądać pole bitwy w różnych widokach, z rozgrywką strategiczną prowadzoną w czasie rzeczywistym. Wiernie odwzorowano tu ukształtowanie terenu I mundury różnych formacji wojskowych, ale przede wszystkim w grze zawarte są wszelkie szyki bojowe I manewry taktyczne, jakie stosowane były we wszelkich bitwach wojny secesyjnej. I [redacted] tym momencie gra przestaje być zwykłą grą strategiczną, a przekształca się w coś w rodzaju symulatora bitwy z okresu wojny secesyjnej! Wszyscy jej współtwórcy zgodnie potwierdzają, że ich naczelną ideą był pietyzm dla historii I ówczesnych realiów. Gra prezentuje się przy tym bardzo ładnie, sceny walk są bardzo widowiskowe, więc z pewnością będzie to kolejny sukces Sida Meiera. [redacted]

Wierna historycznie i niezwykle realistyczna, gra symulacyjno-strategiczna autorstwa Sida Meiera.







Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Bungie**
Premiera: **Jesień**

Myth



Jest to jedna z najbardziej wyczekiwanych przez nas (tzn. Suicide'a i Jagda 52) zapowiedzi.

Wygląda na to, że tytuł ten spowoduje, iż otoczenie przez długi czas nie będzie oglądało naszych pięknych oczek, wlepionych przez kilka(naście) dni w domowe monitory High Radiation. „Myth" to jedna z wielu gier strategicznych czasu rzeczywistego, jakie pojawiają się na rynku w obecnych czasach. Skąd więc te zachwyty?! Sprawa jest prosta – powalająco wykonana oprawa graficzno-muzyczna! Ktoś może sobie pomyśleć: „Grafika? Muzyka?? W grze strategicznej??? Najważniejsza?!". Otóż, wychodzimy z prostego założenia – w grach strategicznych real-time, na płaszczyźnie merytorycznej można wnieść niewiele nowego, a jeśli już, będą to ulepszenia zazwyczaj czysto kosmetyczne. Oczywiście autorzy „Myth" obiecują, że ich gra będzie charakteryzowała się przede wszystkim poprawioną stroną merytoryczną – nie będzie eksploatowana już metoda Armii Czerwonej, w połączeniu z Chińską Ludową, czyli „im więcej, tym lepiej". Rozgrywka w znacznej mierze opierała się będzie na taktyce, odpowiednim operowaniu formacjami oraz planowaniu posunięć. Wyeliminowane również zostanie denerwujące większość graczy oczekiwanie, na zakończenie rekrutacji wojsk, rozbudowy infrastruktury czy zebrania odpowiedniej ilości surowców. Wszystkie te rzeczy będą do naszej dyspozycji już na początku danego levelu.



Chłopaki z Bungie obiecują również wysoki poziom AI. Przejdźmy jednak do tego, nad czym się tak bardzo ekscytowaliśmy – grafika. Oprawa wizualna gry jest naprawdę odjazdowa! Do najważniejszych jej cech należą:

1) Zachowanie prawideł fizyki – widać to szczególnie przy wszelkiego rodzaju wybuchach. Unoszące się w niebo szczątki gleby tudzież wroga, zachowują się niezwykle realistycznie.

2) Różnorodność form terenu – od nich zależy jak szybko będzie poruszała się Twoja brygada herosów.

3) Realistyczne warunki pogodowe, takie sprawy, jak: deszczyk czy śnie.

4) Dynamiczne oświetlenie – wszystkie obiekty łącznie z chmurkami na niebie rzucają cienie!

5) Dynamiczna kamera – najazdy, odjazdy (yeah!), zbliżenia, oddalenia (Kazik rUleZ!) oraz rotacje.

Ufff! Uwzględniając fakt, że gierka jest toczona w realiach fantasy, posiada dopalony system obsługi trybu multiplayer oraz czaderską grafikę, możemy powiedzieć tylko jedno: zapowiada się hit! ***Suicide&Jagd52***

Szykuje się kawał porządnej strategii z odjazdową graficzką – czekamy z niecierpliwością...

Platforma: **PSX**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Psygnosis**
Premiera: **Jesień**

Colony Wars

Czy wojny w kosmosie muszą za-[redacted] kojarzyć się z epopeją „Wojen Gwiezdnych"? Niekoniecznie, jak dowiodła choćby Origin [redacted] swym „Wing Commander". Teraz Psygnosis proponuje nowy epos - „Colony Wars".





Przyzwyczailiśmy się już do obrony Ziemi przed najazdami z Kosmosu. Ale jakoś rzadko twórcom gier zdarza się pomyśleć, że to właśnie Ziemia może stanowić źródło zagrożenia dla innych. W „Colony Wars" mamy do czynienia ze swego rodzaju wojną narodowowyzwoleńczą – skolonizowane niegdyś przez Ziemian planety mają dość tyranii Ziemi i rozpętują wojnę. Wypisz wymaluj, powtórka z historii USA. Nie bez kozery wdaję się w te analogie, choć na pierwszy rzut oka „Colony Wars" to tylko jeszcze jedna, trójwymiarowa strzelanka kosmiczna. To prawda, strzelanie jest tu podstawowym elementem, jednak autorzy zadbali, by od strony fabularnej grze również nic nie brakowało. Gra dzieli się na 18 aktów, z których każdy poprzedzony jest krótkim renderowanym filmikiem, wprowadzającym w wydarzenia wojny. Co więcej, struktura gry jest nieliniowa (a w każdym razie nie całkiem liniowa) o czym świadczyć może chociażby aż 6 możliwych, zupełnie odmiennych jej zakończeń.

W grze zawartych jest ponad 70 misji bojowych w pięciu układach planetarnych. Gracz będzie je odbywać za sterami 6 różnych pojazdów kosmicznych: myśliwców, bombowców i statków zwiadowczych. Pojazdy różnią się nie tylko wyglądem, ale również uzbrojeniem, opancerzeniem, szybkością czy sterownością - jak w dobrym symulatorze lotniczym.

Nie trzeba chyba dodawać, że akcja rozgrywa się we w pełni trójwymiarowym środowisku, z planetami, mgławicami, asteroidami i stacjami kosmicznymi. Nie brak tu również widowiskowych eksplozji, wspaniałego podkładu muzycznego, no i przede wszystkim setek wrogów, do których można strzelać w obronie naszej Ligi Wolnych Światów. Miłośnicy dobrych pseudosymulatorów kosmicznych z pewnością się nie zawiodą. ***LSK***

Strzelanka 3D? Tak, ale bynajmniej nie prymitywna.

Platforma: PC
Wydawca: EA
Producent: [redacted]
Premiera: Listopad

Longbow 2

Electronic Arts zapowiedziało wydanie kolejnej, nowej części wchodzącej w skład znakomite[redacted] cyklu „Jane's(r) CombatSimulations(tm)".



Gra „Longbow 2" jest sequelem gry zatytułowanej „AH-64 Longbow", która w 1996 zdobyła palmę pierwszeństwa spośród symulatorów lotu, wzbogaconym o nowe, wymagane teraz już w każdej grze, możliwości równoczesnej gry wielu graczy oraz rewolucyjnie nowy engine graficzny.

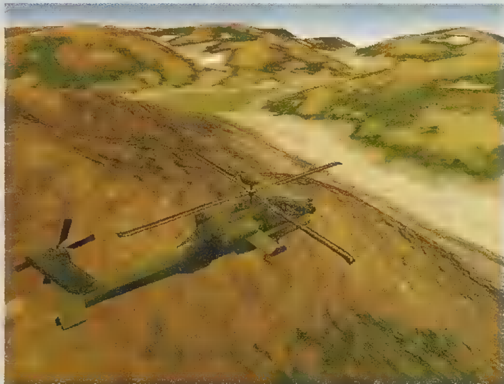
„Longbow 2", którego termin wydania został określony na jesień tego roku, ma działać pod kontrolą systemu Windows 95. Nacisk w grze został położony głównie na uczynienie z trybu multi-player ważnej jej części, jak i możliwie największe jego uatrakcyjnienie: można latać wspólnie (na dwa sposoby – jako piloci niezależnych maszyn albo jako pary pilot i nawigator/drugi pilot) bądź też przeciwko sobie (w walkach niezależnych drużyn). Gra ma obsługiwać zarówno bezpośrednie połączenia szeregowe i modemowe, jak i sieciowe w sieci lokalnej IPX oraz w Internecie.

Co ciekawe, w czasie misji każdy z graczy może używać innej maszyny, tak że już będzie teraz możliwe poprowadzenie uderzenia helikopterami Longbow, przy równoczesnym wsparciu śmigłowców zwiadowczych Kiowa i ciężkich transportowców typu Blackhawk. Warto jest też docenić fakt, że w grze został zastosowany tak zwany 'dynamiczny generator kampanii', czyli procedura śledzenia i tworzenia przebiegu konfliktu za każdym razem, kiedy gracz (lub gracze) rozpoczynają nową misję.

Kiedy gra się już pojawi, będzie można w pełni docenić nowy engine graficzny, który, w porównaniu z poprzednikiem, umożliwia znacznie lepsze odwzorowanie szczegółów, praktycznie, cytując autorów, „z fotograficzną jakością obrazu". Dynamiczne oświetlanie obiektów będzie szczególnie widoczne w nocnych misjach, co w znacznym stopniu powinno podnieść poziom ich realizmu. To wszystko, w połączeniu z obiecanym pozbyciem się pikselizacji podczas lotów na najmniejszych nawet wysokościach, powinno dać wspaniałe efekty.

Autorzy gry postanowili pozostawić najlepsze części poprzedniczki „Longbow 2": interaktywny trening, zaawansowane modele fizyczne obiektów pojawiających się w grze, realistyczną Sztuczną Inteligencję komputerowych przeciwników oraz pełną encyklopedię wiadomości Jane's. Razem, to wszystko, zapowiada niezłą gratkę dla wszystkich miłośników symulacji... ***Wist***

Najlepszy z symulatorów helikoptera [redacted] w nowej, wzbogaconej o możliwość gry [redacted] wielu graczy i ulepszony engine graficzny, wersji.



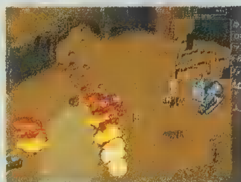
KKnD Xtreme

Platforma: **PC**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Melbourne House**
Premiera: **Jesień**

Zapewne wszyscy stratedzy nowej generacji (czyli preferujący gierki realtime) pamiętają wspaniały produkt pt. „Kill, Krush and Destroy".



Tytuł ten inspirowany takimi hitami, jak „Command & Conquer" oraz „Warcraft", dość długo utrzymywał się na pierwszych miejscach list przebojów m.in. w Anglii i Niemczech, Sprzedano go w ilości 250 tys. egzemplarzy. Krótko mówiąc, „KKnD" był niewątpliwym sukcesem Melbourne House, w związku z czym firma ta, idąc za ciosem (czy raczej ciężarem portfela) postanowiła wydać spe-



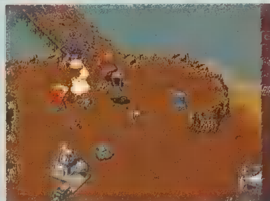
cjalną edycję tej gry pt. „Kill, Krush and Destroy Xtreme". Jej idea jest tak prosta, jak proste jest myślenie przeciętnego polityka. Jest rok 2097, na ziemi wybuchła mała zadyma atomowa, której skutkiem było totalne skażenie powierzchni naszej planety. Część jej mieszkańców zdołała się ukryć w podziemnych bunkrach, unikając narażenia się na niebezpieczne promieniowanie. Wszyscy pozostali, na powierzchni globu nie mieli takiego szczęścia - zostali napromieniowani. Po jakimś czasie zaczęli przechodzić mutację, której skutkiem było całkowite zniekształcenie psychiki. „Ludzie" ci, stali się niezwykle agresywni i — jak można było się spodziewać — przystąpili do wielkiej bitwy z mieszkańcami podziemnych bunkrów, którzy musieli wyjść na powierzchnię ziemi, po wyczerpaniu zapasów niezbędnych do życia...

„Kill, Krush and Destroy Xtreme" zawiera 30 nowych misji (czyli w sumie 60) oraz znacznie poprawioną sztuczną inteligencję komputerowego przeciwnika. Gierka posiada wyświetlaną w full screen SVGA grafikę. Obiekty są w pełni renderowane (w dzisiejszych czasach, nikogo już to chyba nie dziwi), zaś teren wykonano za pomocą techniki 3D. „KKnD Xtreme" zawiera również ponad pięćdziesiąt różnych typów jednostek — od roślin mutantów po supernowoczesne pojazdy wojskowe oraz dużą różnorodność budynków. Chłopaki z Melbourne House zachwalają również stworzony przez nich interface użytkownika, jako niezwykle przyjazny i intuicyjny. Gra zawiera oczywiście opcję multiplayer. Jedną z ciekawszych nowinek jest tzw. Kaos Mode. Prowadzona w ten sposób rozgrywka jest połączeniem gry single i multiplayer. Grając na mapie multiplayer, giercman ma do dyspozycji większość opcji dostępnych w normalnych grach, tylko w trybie multiplayer (ilość pieniędzy na starcie, strona konfliktu, mapa czy poziom trudności).

Podsumowując — dla wszystkich fanów „Kill, Krush and Destroy", specjalna edycja tej gry będzie pozycją godną zobaczenia. ***Suicide&Jagd52***

Nowa edycja, znanej (i dobrej) gierki strategicznej — warto ją zobaczyć!







The Deeper Dungeons

Platforma: **PC**
Wydawca: **EA**
Producent: **Bullfrog**
Premiera: **Gwiazdka**

Po kilku miesiącach od premiery „Dungeon Keeper", Bullfrog, jego twórca, ogłosił, że na Gwiazdkę otrzymamy pakiet nowych misji do tej gry. „Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons" będzie dostępne tylko jako rozszerzenie oryginału, w związku z czym do jego uruchomienia wymagana będzie zainstalowana pierwsza część.

Wzamian za to otrzymamy ładniejszą grafikę oraz silniejszą Sztuczną Inteligencję przeciwników, dzięki czemu stanie się rzecz prawie niemożliwa – „Dungeon Keeper" będzie jeszcze lepszy!

Akcja „Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons" zaczyna się w miejscu, gdzie opuściliśmy „Dungeon Keeper" – w czasie kiedy świat leży już u naszych stóp, a ciała Avatara i jego straży spoczywają na cmentarzysku. Siły zła zwyciężyły, masz stada sług Ciemności na swoich usługach, wokół szerzy się deprawacja... Jesteś władcą! Ale jeden z pozytywnych rycerzy Avatara przeżył rzeź i uratował ciało swojego mistrza. Przy pomocy magii wskrzesił go, a ten powraca na czele swoich nowo wyszkolonych wojsk. I znowu zaczyna się walka... W „Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons" pojawia się piętnaście nowych poziomów, na których gracz może sprawdzić swoją sprawność, oraz piętnaście misji przeznaczonych do trybu multi-player, które posłużą jako miejsca potyczek z przyjaciółmi i wrogami. Sztuczna Inteligencja komputerowych przeciwników została poprawiona – teraz już obcy Strażnik Lochu jest w stanie sprzedać część swojego królestwa po to, żeby zaspokoić chwilowe potrzeby finansowe. Wszyscy Strażnicy aktywnie obracają swoimi pułapkami, drzwiami, a nawet... komnatami.



W „The Deeper Dungeons" zostały również usunięte zauważone już błędy logiczne oryginału. Teraz już nie będziesz mógł odebrać chochlikom przenoszonych przez nie tajnych dodatków (co czasem powodowało różnego rodzaju problemy), Twoje stwory wyposażone w możliwość teleportacji nie będą się w stanie teleportować do miejsc jeszcze przez Ciebie nie odkrytych, a Ty nie będziesz w stanie użyć na nich czaru Opętania. Usunięte zostaną również drobne „obsuwy" programistów: zmiana palety barw w niektórych przypadkach użycia czaru Błyskawicy, a drużyny, których dowódca zginął, już nie idą w rozsypkę – wybierają sobie nowego na jego miejsce. Kiedy nadejdzie już Gwiazdka i będziemy mieć przed sobą nowy produkt Bullfrog, stanie się rzecz niesłychana – wprost bożonarodzeniowa. Tegoroczny hit, rozprowadzany pod skrzydłami Electronic Arts, stanie się hitem do kwadratu. **Wiat**

Jeden z tegorocznych pecetowych hitów już doczekał się następcy. Dodatkowe misje do Dungeon Keepera pojawią się jeszcze w tym roku, równocześnie z wersją na PSXa.

SimCity 3000

Platforma: **PC**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Maxis**
Premiera: **Zima**

Firma Maxis, która swą symulacją życia miasta, „SimCity", stworzyła zupełnie nowy rodzaj gier komputerowych, później wypuściła jeszcze wiele zaczynających się od „Sim" symulatorów rzeczywistości, od symulatora mrowiska („SimAnt"), przez symulator wieżowca („SimTower"), aż po symulator całej planety („SimEarth") czy nawet procesu ewolucji („SimLife").



Ale tak naprawdę, to Maxis nigdy nie zapomniała o swym największym sukcesie – „SimCity". Gdy tylko znacząco wzrosły możliwości komputerów domowych, szczególnie możliwości graficzne, to natychmiast Maxis zatroszczyła się o wyprodukowanie nowej wersji „SimCity", nadając jej nieco na wyrost tytuł „SimCity 2000". To znowu był hit, wyznaczający nowe standardy dla grafiki gier komputerowych. Teraz, kiedy do roku 2000 pozostało jeszcze kilka lat, a możliwości graficzne komputerów znowu znacznie wzrosły, Maxis postanowiła wypuścić nową, uwspółcześnioną wersję „SimCity" – „SimCity 3000" (istnieje więc szansa, że w roku 2000 ujrzymy „SimCity 4000"!). Grafika ma tu być w pełni trójwymiarowa, z możliwością płynnej zmiany kąta widzenia kamery oraz jej najazdów i odjazdów. Jednak dwie najgłośniej zapowiadane nowości, to to, że budynki miejskie będą ulegać stopniowemu zużyciu (jak w prawdziwym mieście) oraz, że będzie można porozmawiać bezpośrednio z mieszkańcami naszego miasta – wystarczy opuścić się w wybrany region i wybrać rozmówcę. Co by nie mówić, n ile [illegible] gra nie będzie z pewnością zbyt odkrywcza, to na pewno znowu wyznaczy nowy standard graficzny, na którym będą się wzorować inne gry menedżerskie. **LEK**

Klasyka gier symulacyjno-menedżerskich w nowej, rewelacyjnej szacie graficznej.

Test Drive 4

Platforma: PC, PSC
Wydawca: Electronic Arts
Producent: Accolade
Premiera: Listopad

Na ekrany komputerów PC powraca jedna z najsłynniejszych „wyścigówek" wszech czasów, w której kierowcy prowadzący mniej lub bardziej kosztowne maszyny będą mogli się ścigać po trasach całego świata. Gra jest zapowiedziana na listopad tego roku, a zostanie wydana zarówno dla pecetów pracujących w systemie Windows 95, jak i dla konsol Sony PlayStation.



Dyrektor naczelny, a zarazem prezes Accolade, Jim Barnett powiedział: „W 'Test Drive 4' posuniemy o krok dalej dzisiejszą granicę możliwości tworzenia grafiki trójwymiarowej, dzięki czemu będziecie mogli doświadczyć prawdziwej i niesamowitej jazdy samochodem w świecie 3D. Żeby to osiągnąć, nawiązaliśmy kontakty z Pitbull, grupą, która zajmowała się programowaniem engine w światowym bestsellerze na rynku gier wyścigowych – 'Destruction Derby'".

W grze tej będziemy mogli zasiąść za kierownicą jednego z czternastu samochodów (na wykorzystanie ich w grze autorzy otrzymali licencję, co mówi samo za siebie o jakości jej wykonania); jednego z trzech Dodge: Vipera GTS (1998, tak, właśnie!), Challengera i Chargera, jednej z dwóch Corvett (z roku 1969 i 1997) oraz Plymouthów: Cuda 426 i GTX. Wśród pozostałych pojazdów znajdą się takie jak, Camaro (1969), Chevelle (1970), Pontiac GTP (1967), Shelby Cobra, TVR 12-7 i TVR Cerbera oraz Nissan 300ZX z 1995 roku. Trasy będą, przynajmniej dla nas, równie egzotyczne, jak i samochody. Sześć lokacji rozsianych po całym świecie będzie wiernie odwzorowywać zarówno wygląd, jak i warunki panujące w danym regionie. Do dyspozycji gracza będą ulice San Francisco (jednak bez tych słynnych policjantów z kryminalnej ;-)) i Waszyngtonu, okolice Lake City, włoskie Alpy, niemieckie autostrady i zatłoczone Tokio. Na drogach, oczywiście, będzie wiele lokalnych atrakcji, typu drogówka, piesi i standardowy tamtejszy ruch kołowy. Na pecetach 'Test Drive 4' umożliwi grę do ośmiu graczy w sieci lokalnej IPX, oraz dwóch,



używających bezpośredniego połączenia szeregowego, lub modemu, a w wersji na PSX pozwoli na połączenie konsol za pomocą Link Cable. Wyścigi będą się mogły odbywać w trybie pojedynczych tras, różnego rodzaju turniejach, przeznaczonych dla wielu graczy, oraz w Wyścigu Międzynarodowym. **WIAF**



EA wraz z firmą Accolade zapowiedziały wydanie nowej, kolejnej wersji 'Test Drive', oznaczonej już numerem 4.

Addiction Pinball

Platforma: PC
Wydawca: MicroProse
Producent: Team 17
Premiera: Listopad

Miłośnicy automatów bilardowych, tzw. pinballi, być może już niedługo nie będą musieli chodzić do salonów gier. Wystarczy mieć w domu peceta.

Pinballi na komputery powstało już mnóstwo, jednak niewiele z nich prezentuje naprawdę wysoką jakość. Toteż informacja, że przygotowywany jest nowy pinball, nie stanowi większej sensacji – nawet jeśli tym razem ma to być produkt MicroProse i Team17. Natomiast zapowiedzi szczegółów tego programu stanowią już pewną sensację. Okazuje się bowiem, że nie tylko ma to być „najlepszy z dotychczas stworzonych pinballi" (to chyba oczywiste), ale będzie to również faktyczny symulator pinballa! Chyba po raz pierwszy twórcy tego typu gry pokusili się o stworzenie Pinballa 3D – nie będą to więc płaskie plansze, po których przemieszcza się płaski krążek, mający mniej lub bardziej udatnie imitować toczącą się kulkę. Wrażenie gry na prawdziwym automacie ma jeszcze potęgować możliwość przełączania widoku stołu na jeden z czterech kątów patrzenia kamery. Program zawiera dwa stoły, oczywiście specjalnie zaprojektowane do tej gry. Jeden z nich to Worms, bazujący na znanej chyba każdemu grze o tym samym tytule. Natomiast drugi to Rally Fever, o tematyce wyścigowej, z grafiką w stylu mangi. Autorzy gry, Stefan Boberg („Tower Assault", „Benefactor", archiwizer „Lha" – wszystko na Amigę) oraz Tony Senghore, ogromną wagę przykładają do skonstruowania realistycznej engine 3D, dzięki której kulka będzie się poruszać i odbijać w pełnej zgodności z prawami fizyki. Oczywiście stoły będą również w pełni symulować możliwość potrząśnięcia nimi – tak jak w prawdziwym salonie gier.



Grafika ma być nie tylko realistyczna, ale również wysokiej jakości, z rozdzielczościami od 640x480 do 1600x1200. Niebagatelną rolę we współczesnych pinballach odgrywają wyświetlacze LED, informujące nie tylko o zdobytych przez gracza punktach, ale także dostarczające dodatkowych efektów animacyjnych i umożliwiające tworzenie specyficznych podpoziomów gry. Także te wyświetlacze będą symulowane w „Addiction Pinball", prezentując ponad 10,000 klatek animacji. A w dodatku same stoły będą wielopoziomowe, z przezroczystymi rampami oraz wieloma poruszającymi się elementami.

W sumie zapowiada się więc interesująca, najwyższej jakości gra w pinball. **LSK**

Już niedługo miłośnicy pinballa mogą liczyć na prawdziwą ucztę, w pełni trójwymiarowy symulator bilarda elektrycznego.

Platforma: [redacted]
Wydawca: **Virgin**
Producent: **LucasArts**
Premiera: **Jesień**

Masters of Teräs Käsi

Gier [redacted] Star [redacted] wydano już wiele. Jednak okazuje się, że za[redacted] wymyślić coś nowego. W grudniu [redacted] wypuści nową grę opartą [redacted] sławnej trylogii. Jest to jej [redacted] polu mordobić. Nie, [redacted] pomyliłem się - „Star Wars: Masters of Teras Kasi" jest rasową, trójwymiarową bijatyką!



Trzeba przyznać, że przed Lucasem stoi bardzo trudne zadanie. Przecież na PlayStation rządzą produkcje Namco - „Tekken" i „Soul Blade". Rzadko udaje się przebić jakiemuś innemu morodobiciu. Na szczęście LucasArts jest niesamowicie solidną firmą i ich produkcje w znakomitej większości są udane. Przypomnijmy sobie, jak niegdyś wszyscy powątpiewali w powodzenie „Dark Forces". W tamtych czasach rządził „Doom" i nikt sobie nie wyobrażał innej dobrej gry first-person perspective. A mimo wszystko udało się i „DF" nie schodził z pierwszych list przebojów. Miejmy nadzieję, że tak samo będzie z „Masters of Teras Kasi". Największe obawy mam do enginu, który będzie zarządzał środowiskiem gry. Czy będzie on wystarczająco sprawny, aby swą mocą dorównać tym z Namco? Jeśli tak to nowa produkcja LucasArts będzie wielkim hiciorem. Dlaczego? Po pierwsze temat. Chyba nie ma jeszcze takich, którym przejadły się Gwiezdne Wojny. Po drugie, wojownicy, którymi będziemy walczyli są uwielbianymi przez nas bohaterami. Będziemy mogli wybrać m. in.: Luke'a Skywalkera, Hana Solo, Princess Leia i oczywiście Boba Fetta. Mogę się założyć, że nie jeden z Was chciał przywalić Hanowi czy Lukowi, teraz już nic nie stoi na przeszkodzie. Nie może też zabraknąć broni takich, jak: wielkie dwuręczne kije, blastery czy oczywiście miecze świetlne. Wow! Szykuje się niezła konkurencja dla „Soul Blade'a". Podczas pojedynku gromadzimy „force power", którą będziemy mogli wykorzystać do „power move". Każda postać ma charakterystyczny dla siebie super cios. Mamy jeszcze wystrzałowe areny takie jak: Cloud City, Hoth, sala tronowa Imperatora i Tatooine. Jest też jeszcze jedna, przedstawiająca miejsce, którego nie widzieliście w żadnym odcinku trylogii planetę Mytus VII. Warto także wspomnieć [redacted] motion capture, który zastosowano na niektórych bohaterach. Dzięki temu zabiegowi charakterystyczne ruchy postaci będziemy mieli widoczne na ekranie. Tak wielki nacisk na detale ma służyć wybudowaniu odpowiedniego klimatu. Powtórzę jeszcze raz - moje obawy dotyczą tylko szaty graficznej czy będzie ona wystarczająca dobra aby zachwycić i przyciągnąć przed monitor? Natomiast o warstwę merytoryczną nie należy się martwić - przecież to LucasArts. [redacted]

Nie ma wątpliwości, że „Masters of Teras Kasi" obok „Tekken 3" i „Mortal Kombat 4" jest najbardziej oczekiwanym mordobiciem na PlayStation.

Syyrah

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sunsoft**
Producent: **Pixelstorm**
Premiera: **Jesień**

Była sobie kiedyś planeta Keeron, znajdująca się w układzie Heyanu. Zamieszkiwali ją pokojowo nastawieni do świata Ryysowie, którzy przez tysiąclecia nie poznali znaczenia słowa wojna.



Niestety sytuacja zakończyła się gwałtownie w wyniku brutalnej inwazji najokrutniejszej z ras zamieszkujących wszechświat - Zarvenów, którzy to postanowili niecnie uczynić z planety Keeron swą główną siedzibę do dalszej ekspansji kosmosu. W tym celu, by zbytnio się nie przemęczać, wysłali tysiące cybernomin - straszliwej broni zdolnej dokonać eksterminacji wszystkich form życia poprzez kosmiczny tunel. Ostatnią i zarazem jedyną nadzieją Ryysów jest pogrążona w tysiącletnim śnie Syyrah, ostatnia z klanu Pogromców Nieprawości odważnych wojowników zdolnych oddać swe życie w zamian za wolność planety. Czas na pobudkę!

Tyle tytułem wstępu a teraz trochę o gierce od strony techniczno-informacyjnej. Nie powiem, żeby światowy rynek gier komputerowych rozpieszczał miłośników łamigłówek pojmowanych inaczej niż przygodówki. Dlatego niewątpliwie przywitają oni z radością każdy nowy program tego typu. A tu zapowiada się to dość ciekawie. Po dość banalnej fabule przychodzi dość nieszablonowe rozwinięcie pomysłu opartego po części na legendarnym już tworze naszego sąsiada zza miedzy — „Tetris" Rosjanina. Ale nie do końca. Bo oto tak jak wszędzie znajdziemy tu pomieszanie kilku gatunków od strategii po zręcznościówki, z tym że element łamigłówki jest przewodni. Mamy tu grafikę typu 3D oraz dość przyjemny damski głos (należący ponoć do pani Syyrah całkiem nieźle brzmi jak na kogoś liczącego sobie kilka tysięcy lat. Rodzaj gry będzie można wybierać sobie spośród 4 dostępnych historyjka, nieskończony, scenariusz, 2 graczy równocześnie. Ponadto zabawę urozmaicać ma możliwość użycia 13 rodzajów dodatków w rodzaju dopalaczy i super bomb. Do tego powyżej 120 poziomów i 3 poziomy trudności... Czyżby wreszcie ludzie szukający rozrywki innego typu niż „Quake" czy „Tomb Rider" zostali łaskawie zauważeni przez szanownych panów twórców gier? Pomimo tego, że grafika to właściwie 3D, istnieć ma także możliwość zabawy w 2D w rozdziałce 480x640, w 256 kolorach nawet na 486/66 Mhz, co w przy tendencji do windowania wymagań do maksimum jest miłym zaskoczeniem dla wielu osób. Oczywiście każdy znaczący element scenerii powstał w oparciu o model, który potem animowano i prerenderowano aby osiągnąć wysoką jakość nawet w trybie 2D. Dzięki temu według zapewnień producentów nie wystąpi sytuacja powodująca, iż powierzchnie kuliste po zbliżeniu się okażą się kanciaste, jak ma to miejsce w wielu programach. Jedną ciekawszych nowinek jest także sztuczna inteligencja o nazwie Arex, która to za pomocą cwanego algorytmu umożliwić ma przeciwnikom chowanie się przed Twoimi działaniami, aby zza węgła razić w Twój najsłabszy w danym momencie punkt. Oczywiście żadna gra nie może obyć się w dzisiejszych czasach bez dobrej muzyki (tylko czekać na szachy ze ścieżką dźwiękową opartą na połączonych motywach „Firestartera" i „Coco Jambo"). Tu zaś kompozytor sugerował się bardzo cyber punkiem i dlatego ładnie nagrał swoje melodyjki na żywo, a potem posamplował i pomieszał je z użyciem (oczywiście) komputerka. Grywalność jest niezła, ale z jednym zastrzeżeniem iż nie jest to gra dla każdego, bo po prostu nie wszyscy lubią skłaniać swój mózg do pracy w taki sposób. Dlatego nie rokowałbym tu raczej wielkich szans na sukces na miarę „Quake'a". Jednak ci z Was którzy lubią właśnie taki rodzaj gier będą z niej bardzo zadowoleni. Mało tego: sądzę, że znajdzie się wielu nowych fanów programików — łamigłówek. I to dobrze bo wbrew pozorom mocno pomagają one rozwinąć zdolności myślenia. „Syyrah the Warp Hunter" pojawić się ma na rynku w miesiącu wrześniu, zaraz po wakacjach i młodzi ludzie w wieku szkolnym mogą, obawiam się perfidnie namówić panią od matematyki do poćwiczenia umysłu z pomocą tej gierki zamiast przeliczania ułamków. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że nasza młodzież nie ma w sobie takiej dozy bezczelności... A tak na marginesie nazwa firmy producenta Pixelstorm, nie znaczy że zarzuca on gracza kaszaną i maksymalną pikseliadą, wręcz przeciwnie: ekran mógłby stanowić wzór dla wielu innych. Pozostaje nam już tylko czekać na oficjalną premierę i pokazać angolom, gdzie są mądre głowy. ***Slaughter***





Dawno już nie było na naszym rynku równie obiecująco zapowiadającej się łamigłówki.

k

Ace Combat 2

Platforma: **PSX**
Wydawca: **SCEE**
Producent: [redacted]
Premiera: **Gwiazdka**

„Air Combat" był jednym z pierwszych tytułów [redacted] PlayStation. Stworzony został przez Namco (o-[redacted] Psygnosis najlepszej firmie developerskiej [redacted] konsolę Sony). [redacted] dwóch latach ukończona została część druga. I wierzcie mi, jest [redacted] rewelacja.

Co prawda rozpocząłem tak, jakbym miał pisać recenzję. Niestety „Ace Combat 2" (tak będzie nazywał się sequel) dostępny jest dopiero w Japonii. Jednak pozwala nam to przybliżyć Wam to, czego możecie się spodziewać. Pierwsze, co atakuje, to znakomity, wykopiasty i wydzwoniasty design. Jest zrobiony z takim wyczuciem i gustem, że po prostu nie ma szans, żeby komukolwiek się nie podobał. A oto dalsze rewelacje. Przez te dwa lata trwały prace nad stworzeniem engine, który by potrafił obsłużyć bardzo zaawansowane środowisko trójwymiarowe. I rzeczywiście, lot wygląda niczym ten znany pecetowcom z „EuroFightera 2000". Nieźle co? Dopiero teraz góry wyglądają jak prawdziwe Himalaje. Pełno jest szczytów, a teren na żadnym centymetrze kwadratowym nie jest płaski. Ale tym, co ostatecznie powala, jest lot nad miastem – takiego widoku nie zobaczycie w żadnym innej strzelance z domieszką symulacji. To mogę stwierdzić z całą odpowiedzialnością. A to wszystko w dwudziestu pięciu fps (czytaj: doskonale płynna animacja). To nie koniec rewelacji. Misji jest od groma. Są przeróżne np. eskortowanie, atak bombowy, rekonesans czy też zwykły dogfight. Po prostu widać, że w przypadku tej gry czas zadziałał na jej korzyść. Jedyną rzeczą, która prezentuje się gorzej niż w jedynce, jest muzyka. Oczywiście dalej utrzymana w klimatach rockowych i hardrockowych, ale nie trzyma już tak doskonałego poziomu. Cóż i tak jest naprawdę niezła. Jak już wspomniałem, w tej chwili dostępna jest wersja NTSC. Na szczęście Namco obiecuje szybką konwersję. Jeśli zrobią to tak prężnie, jak w przypadku „Rage Racera" i „Soul Blade", to możemy się spodziewać „Ace Combat 2" już na Gwiazdkę. Jeśli premiera się nie opóźni, to nici z wigilijnej kolacji. Bo grać trzeba zawsze... **Kuba**



Pierwsze, co atakuje, to znakomity, wykopiasty i wydzwoniasty design. Jest zrobiony z wyczuciem i gustem...

Jersey Devil

Platforma: **PSX**
Wydawca: [redacted]
Producent: **Mega Toons**
Premiera: **Jesień**

Trójwymiarowe platformówki [redacted] jednym z popularniejszych gatunków [redacted] konsolach. [redacted] przeżywamy [redacted] największy rozkwit. Nic dziwnego więc, że programiści [redacted] intensywniej pracują [redacted] podniesieniem ich jakości. „Jersey Devil" jest jednym z pretendentów [redacted] tytułu najlepszej platformówki [redacted] PlayStation.

Najbardziej zaawansowaną graficznie tego typu grą jest oczywiście „Crash Bandicoot". Wiele produktów różnych firm próbowało mu odebrać palmę pierwszeństwa. Mimo że produkt Naughty Dog jest jeszcze królem, to jednak starzeje się nieuchronnnie. Skrupulatnie wykorzystują to różne grupy developerskie. Jedną z nich jest team, pod znakomicie brzmiącą nazwą Mega Toons. Cóż, chyba już wiecie czego się spodziewać. Ich dziecko, „Jersey Devil", obecnie jest już bliskie narodzin. Chłopaki już tylko dopieszczają swój produkt. Oczywiście koniec wieku XX narzuca pewne wymogi dla nowo powstałych gier. Na szczęście „JD" na pierwszy rzut oka spełnia wszystkie wymogi. Pełne trójwymiarowe środowisko uderza bogactwem swych szczegółów. Autorzy obdarzyli swego bohatera możliwością wspinania się, jak również latania. Tak, nasz diabełek ma skrzydełka. Oczywiście wszystko zrobione jest w konwencji filmu rysunkowego. Czyli kolorowe, nierealne i cieszące oko oraz duszę. Niestety, twórcy gry stworzyli zaledwie jedenaście leveli. Jednak twierdzą, że znikomą liczbę poziomów rekompensuje duża złożoność pojedynczego etapu. Jak w każdej rasowej platformówce, nie może zabraknąć niebezpiecznych pułapek i różnych bonusów (wiecie, dodatkowe życia czy regeneracja sił). Nie obejdzie się również bez sekretnych pokoi i broni, którymi będzie można dokopać przeciwnikowi. Jednak chyba najlepiej zapowiada się warstwa dźwiękowa. Przygrywa skoczna melodyjka, a efekty specjalne przypominają te z najbardziej lubianych filmów rysunkowych. Sumując, „Jersey Devil" zapowiada się O.K. Może zdetronizuje „Crasha", czego hmm... sobie serdecznie życzę, ponieważ platformówki, to jeden z moich ulubionych gatunków. A jeśli do tego są 3D, to już w ogóle odjazd... [redacted]

Pełne trójwymiarowe środowisko uderza bogactwem swych szczegółów. Autorzy obdarzyli swego bohatera możliwością wspinania się, jak również latania.



Island of Dr. Moreau

Platforma: **PC**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Haiku Studio**
Premiera: **Jesień**

„Wyspa [redacted] Moreau" [redacted] ostatnio spopularyzowana dzięki [redacted] pod tym [redacted] tytułem. Jednak twórcy gry „Island [redacted] Dr. Moreau" [redacted] poszli [redacted] łatwiznę i sięgnęli [redacted] [redacted] - powieści H.G. Wellsa.

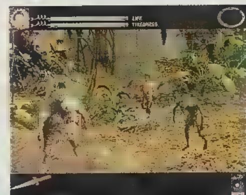




Tym którzy nie słyszeli ani o tej książce, ani nawet o filmie, wyjaśniam, że w swej genialnej wizji Wells jako pierwszy przedstawił coś, co można uznać za prymitywną inżynierię genetyczną lub, jak kto woli, zapowiedź transplantologii – tworzenie hybryd ludzko-zwierzęcych. Żeby w pełni docenić wielkość wizji Wellsa trzeba pamiętać, że powieść „Island Of Dr. Moreau" ukazała się 1896 roku – ponad 100 lat temu!

„Island Of Dr. Moreau" jest grą przygodową, której autorzy deklarują wyjątkową wierność powieści Wellsa. Gracz wciela się w młodego antropologa, który trafia na wyspę jako rozbitek. Jego celem jest odkrycie natury eksperymentów przeprowadzanych przez dr. Moreau, a następnie znalezienie sposobu ucieczki z tego przeklętego miejsca. W grze występuje ponad 30 postaci, w tym oczywiście wiele hybryd, których wygląd nie zawsze świadczy o ich prawdziwej naturze. Stwór o wyglądzie bestii może być bardziej ludzki, niż nam się wydaje. Jak na nowoczesną przygodówkę przystało, gra ma złożoną, nieliniową fabułę, dziesiątki zagadek i tajemnic, do których rozwiązania można dojść albo dzięki strategii, albo poprzez walkę. Są tu również sekwencje gry akcji (walki, prowadzenie pojazdów), wstawki filmowe oraz urozmaicone scenerie (dom doktora, dżungla, jaskinie). Animację wszelkich postaci wykonano z użyciem techniki motion capture, więc poruszają się one 'jak żywe'.

Myślę, że gra spodoba się wszystkim fanom przygodówek, dostarczając im interesujących zagadek, ciekawej fabuły oraz doznań wizualnych. ***LSK***



Powieść Wellsa wiernie przeniesiona do gry przygodowej - to może być interesujące.

Postal

Platforma: **PC**
Wydawca: **Take 2**
Producent: **Running With Scissors**
Premiera: **Gwiazdka**



Jeśli kiedykolwiek [redacted] Cię myśl, aby porwać [redacted] ręki giwerę i ruszyć [redacted] miasto, siejąc śmierć i zniszczenie, [redacted] gra [redacted] wdzięcznej [redacted] „Postal" pozwoli [redacted] zaspokoić, drzemiące w ciemnych [redacted] duszy instynkty.



Z pewnością wielokrotnie zdarzyło Ci się mieć naprawdę koszmarny dzień. Miałeś rację, ale potężny i nie zawsze uczciwy konkurent wygrał. Kobieta odeszła, uciekł pies, w dodatku jeszcze siadła skrzynia w dwudziestoletnim maluszku (to i tak dobrze, jak na takiego rzęcha), zalało mieszkanie (fakt, że było w piwnicy), wkręciło kasetę z Shazzą i sprały się paski z dresu (nie, to ostatnie to już zbyt koszmarne ;->. U nas takie problemy rozwiązuje się najczęściej pokojowo, ale za to w Ameryce, o czym próbują nas przekonać twórcy z młodej firmy Running With Scissors, po prostu wyciąga się dwururkę spod poduszki i rusza na miasto, w poszukiwaniu rozrywki (BUM!). O takich nie mających nic do stracenia psychopatach mówi się „Postal-guy", i w postać takiego właśnie desperata przyjdzie nam się w tej gierce wcielić. Czas rzucić mięchem – 16 unikalnych misji (wioska górska, park miejski, baza wojskowa, przedmieścia i inne), przepiękne dwuwymiarowe tła, rysowane przez zawodowych grafików. Cała masa pociesznych, aczkolwiek realistycznie animowanych trójwymiarowych ludzików. Wszelkiego rodzaju cienie i efekty świetlne liczone w czasie rzeczywistym. Rykoszetujące kule. Wszelkiego rodzaju spluwy, z wyrzutniami granatów i napalmu włącznie (w każdej chwili można wpaść do pobliskiego sklepu z bronią po małe co nie co). No i w końcu najważniejsze – totalna i radosna wyżywka. Dopatrywanie się głębszego sensu w grze „Postal" całkowicie mija się z celem. To coś na wzór kultowej „Syndicate", jednak tym razem zaangażowanie naszych szarych komórek będzie znacznie mniejsze. Po prostu idziesz i strzelasz. Demolujesz całą okolicę, wysadzasz w powietrze stacje benzynowe, samochody, budynki, ba – nawet żłobki. Przysłaniające ekran eksplozje zmiatają całe dzielnice, wywołując jeszcze więcej wybuchów i ognia. Wszystko to przy radosnym akompaniamencie huku, gwiżdżących kul i krzyków przerażenia. Po drodze trup ściele się gęsto – giną zarówno niewinni cywile (rannych można efektownie dobić), jak i jednostki sił specjalnych, policji i wojska, które próbują Cię powstrzymać. Zaścielające całą okolicę zwłoki świadczą o co ostrzejszych potyczkach, zaś biegające „płonące pochodnie" czy błagający o litość przechodnie wywołują dość mieszane odczucia. Dla amatorów walki sieciowej będzie oczywiście dostępna opcja multiplayer, z obsługą do 16 graczy w Internecie. ***Piotres***

Napakowana akcją i prześliczną grafiką strzelanka, to chyba to, na co wszyscy możemy czekać z niecierpliwością.

PRAWO JAZDY TO WYMYSŁ ZGREDÓW ZE SŁABYM REFLEKSEM.



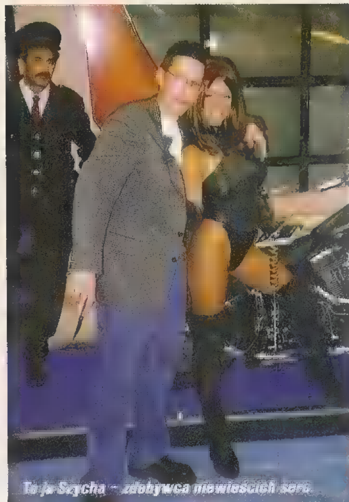
Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K. 3, 2, 1... Start! Jedziesz, by wygrać! Nie żałuj gazu! Teraz wszystko zależy od Ciebie! Ryk silnika, przyspieszenie wpycha w fotel. Swąd unosi się z opon. Ostro. Pełen realizm. Pierwszy zakręt po wewnętrznej. Ciasno! Za ciasno! Hamuuuuuj!!! Nie lekceważ potęgi PlayStation.





SONY




To ja Szycha – zdobywca niewieścich serc

Jest niedziela 7 września. Piękny słoneczny poranek, Londyn leniwie budzi się ze snu. Ale jest jedno miejsce w tym pięknym mieście, które na przekór wszystkiemu tętni życiem już od wczesnych godzin rannych. Jest to hala Olympia, w której od lat odbywają się największe europejskie targi Electronic Computer Trade Show, w skrócie ECTS.

Relacja z ECTS

Cześć! To ja – „Szycha". Tym razem to właśnie mi przypadło w udziale zrelacjonować tegoroczną imprezę. Podobno to już jakaś redakcyjna tradycja, że najmłodszemu stażem obrywa się relacja z ECTS, ale mnie to akurat pasuje. Ledwie zaczęły ukazywać się moje teksty, a tu już wraz z całą ekipą mogłem pojechać do Londynu i uczestniczyć w targach, o których wcześniej mogłem tylko pomarzyć albo w ostateczności... poczytać. A teraz sam mogę o tym wszystkim napisać! Mam nadzieję, że ta relacja spodoba się Wam, a tym samym przekona ostatecznie Naczelnego odnośnie mojej przydatności w redakcji. Słyszałem bowiem, że mój poprzednik już nie pracuje – może szefowi nie podobała się jego relacja? Ja na pewno nie chciałbym podzielić jego losu, bo w Londynie było czadowo i mam nadzieję wybrać się tam również w przyszłym roku. W tym miejscu pragnę rozwiać pogłoski jakoby wszyscy nowi członkowie redakcji, tradycyjnie wyjeżdżali na londyński ECTS. Tak było dopiero dwa razy, a to przecież jeszcze o niczym nie świadczy. Nie bierzcie zatem na poważnie nawoływań Naczelnego, że poszukuje do pracy w redakcji młodych, zdolnych. Siedźcie sobie lepiej w domu i nie wychylajcie się ze swoimi zdolnościami, a ja chętnie napisze następną relację...

Dość marudzenia, czas na konkrety. Jak zapewne wiecie, są to oprócz osławionego E3, najbardziej prestiżowe targi gier na świecie. W związku z tym większość firm komputerowych stawia sobie za punkt honoru wystawienie się na nich. Tegoroczna edycja ECTS odbyła się jak zwykle w londyńskiej hali Olympia (z innymi przyległymi), w dniach 7-9 września. Tym razem nasze wydawnictwo CGS reprezentowane było przez liczną i zgraną ekipę. Na targach stawili się: Marek Suchocki (Naczelny), Darek Kazik (reprezentujący PlayStation Magazyn PL), Jacek Mackiewicz (PC Gamer Po Polsku), „Szycha" (czyli JA) i gościnnie Maciek Miłaszewicz. Pomijając cholernie długą kolejkę do rejestracji odwiedzających targi, wszystko inne było OK. Po przekroczeniu progu hali, pierwsze co rzuciło mi się w oczy, to wielki transparent PlayStation (jakżeby inaczej!). Z większych firm, które wystawiły się na targach i których wymyślne i oryginalne stoiska od razu przykuwały uwagę zwiedzających, to m.in: Eidos, promujący kilkanaście zaje... tytułów, wśród nich m.in.: „Tomb Raider 2", „Daikatana", „Flight Unlimited 2", „Ninja" oraz „Figthing Force". Następnie firma Activision, która pokazywała oczywiście „Quake'a 2", a także „Hexen'a 2", „Apocalypse" (strzelanina 3D z Brucem Wilisem) i kilka innych. Jednak najciekawsze, a zarazem najoryginalniejsze stoisko zaprezentowała firma Virgin. Było to coś na kształt olbrzymiego kokonu, do którego wchodziło się po schodkach zbryzganych bliżej nieokreśloną materią o konsystencji kauczuku. Wejścia do tego swoistego dziwoląga pilnowały fantastycznie ucharakteryzowane postacie przyobleczone w zwiewne, półprzezroczyste szaty. Całości dopełniały nienaturalnie wypukłe „czepki" i niesamowity makijaż. Pomysłodawcy całego przedsięwzięcia starali się za wszelką cenę poprzez ekstrawagancką charakteryzację postaci stworzyć wrażenie zatarcia różnic płci. Niestety, jedna ze strażniczek odważnie eksponowała swoje kobiece walory ostentacyjnie rezygnując z czegoś na podobieństwo biustonosza. Stanowisko Virgin również od wewnątrz utrzymane było w niesamowitym klimacie. Specjalne oświetlenie, dymy, i cały wystrój wzmagały niesamowitą atmosferę. Było na co popatrzeć. W ciasnych salkach stały komputery i można było oczywiście pograć. A było w co: „Jedi Knight" ("Dark forces 2"), „Monkey Island 3", „Star Wars: Supremacy" (dawniej „Rebellion") oraz nowy produkt Lucas Arts - „Masters of Tera Kaos" (rewelacyjna bijatyka (!) 3D osadzona w realiach Gwiezdnych Wojen). Ten ostatni tytuł, jak na razie tylko na PlayStation... Pokazywano także „Lands of Lore 2", który prezentuje się świetnie nawet bez dopalacza... Tak na marginesie – dało się zauważyć nowy trend, czyli akceleratory 3Dfx. Żadna gra na targach nie była pokazywana bez dopalacza. Jest to smutna wieść dla polskiego gracza... Ale za to gierki, tak zyskują na jakości, że... szkoda słów, to trzeba zobaczyć!

Jednak najlepszą grą targów był bezapelacyjnie „Blade Runner", pokazywany na specjalnych, zamkniętych dla szerszej publiczności prezentacjach. Szykuje się zaje... gierka, która uderzy w nasze monitory gdzieś w grudniu. Więcej o niej w dziale „W Toku". Poza tym, można było pograć w „Resident Evil 2", oczywiście na PSX'a.

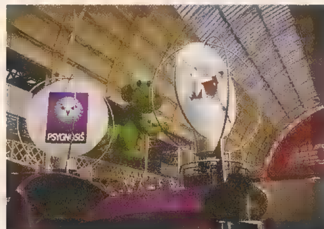
Chasając po innych stanowiskach, można było wypatrzeć wiele ciekawych gierek. Na przykład wielbiciele symulatorów mogli polatać (na stoisku Ocean) nowym F-22, w „TFX3: F-22", a także potrenować akrobacje lotnicze we „Flight UNlimited 2". Naprzeciwko Ocean'a mieściło się stoisko Electronic Arts. Pokazywano „Longbow Apache 2" (mistrzowska grafika), „Popoulus: The Third Coming", „NBA'98", a także „Wing Commandera 5", o podtytule „The Prophecy". Gra ma szokującą grafikę, dzięki wykorzystaniu, of course, 3Dfx'a. Według zapewnień autorów, ma być mniej filmów, a więcej akcji. Na pierwszy rzut oka, tak jest w istocie.

Przerwę na chwilę wyrzucanie z siebie potoku tytułów, a opiszę sam wygląd targów. Odbywały się one

tradycyjnie w Olympia Hall, ale tym razem dołączono dwie sąsiednie hale, co spowodowało, że były to największe w historii targi ECTS pod względem zajmowanej powierzchni. Dla porównania, całość pomieściłaby pewnie 4, a może 5 naszych Torwarów i zostałoby jeszcze troszkę mniejsza... Wystawców było całe multum, jak zapewne zdążyliście wywnioskować z moich wcześniejszych wypocin. Poza tym, na miejscu było kilka barów oraz fast-foodów. Można było zjeść kanapki i wypić jednego Budweiser'a...

Największym, a zarazem najbardziej spektakularnym stoiskiem było Sony PlayStation (można się było tego spodziewać). Była to hala w hali. Wchodząc do środka wpadałeś od razu w obezwładniający świat giercowego szaleństwa. Pokazano mnóstwo tytułów, których mnogość i jakość zwalały z nóg każdego szanującego się posiadacza PSX'a. Wśród prezentowanych tytułów na uwagę zasługują: „Crash Bandicot 2", długo wyczekiwany przez fanów RPG-ów - „Final Fantasy VII", „Parappa the Rapper" – gra, w której wcielamy się w początkującego rapera (taki duży skrót), „Cool Boarders 2" (który jest naprawdę cool!), „Tekken 3" (ale tylko automat), „Time Crisis", który bije na głowę „Virtua Cop", a także wiele innych równie ciekawych tytułów. W sali Sony można byłoby przesiedzieć nawet całe Targi i nie byłoby nudno, ale

'97





oprócz Sony było coś jeszcze. Firma Gremlin na przykład prezentowała „Men in Black" - action-adventure na podstawie filmu o tym samym tytule. Następnie grę „Hardwar" – coś w stylu „Frontier", oraz całą serię spod znaku „Actua". Niemniej interesujące tytuły wystawione były na stoisku GT Interactive. Dawno oczekiwany „Unreal" może stanąć spokojne w szranki z „Quake'm II". „Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero" to połączenia przygodówki z bijatyką (taki Bruce Lee z „ósemek") i wygląda całkiem, całkiem.

Natomiast na stoisku Take 2 Interactive można było pograć w „Dark Colony" (opis w numerze), przygodówkę „Black Dahlia" oraz w pewną żałosną strzelaninę, gdzie latamy statkiem i strzelamy w Obcych. Grafika na poziomie C-64, dźwięk z innej epoki. Facet, który mi to prezentował, był tak podniecony, że nie chciałem mu robić przykrości i zagrałem w to coś. Kurde, strzeżcie się tego tytułu – „The Reap" (chyba „The R.I.P). Kolejna warta odnotowania gra to doskonały „Dark Earth" oraz wyścigi „Ultimate Race" – oba programy autorstwa Kalisto. Ta pierwsza opowiada o odległej przyszłości, w której cywilizacja ludzka praktycznie nie istnieje, a nieliczni, którzy przeżyli atomową zagładę, skryli się w wybudowanych przez siebie stalowych fortecach. Wszyscy, którzy nie mieszkają w owych miastach, poddani są działaniu tajemniczej choroby, która powoduje mutacje u ludzi. Ty, jako mieszkaniec takiego miasta, odkrywasz pewnego dnia, że sam zaczynasz przechodzić ową dziwną mutację... Jak widać, fabuła jest całkiem fajna, a sama gra jest okraszona wspaniałą grafiką 3D i równie dobranym dźwiękiem. To jest jeden z murowanych hitów! Zapomniałbym wspomnieć o Microprose! Firma ta miała kilka ciekawych produktów, jak: „Worms 2" – kontynuacja wielkiego hitu, „Mech Commander" – strategia realtime. Wcielamy się w



Tu zalewam robaka robakiem...

dowódcę oddziału Mechwarriorów i wykonujemy różne misje (urzekająca grafika SVGA). Poza tym osławiony „Falcon 4.0" – coś dla miłośników realistycznych symulacji.

To właściwie większość najlepszych gierek pokazywanych na tegorocznym ECTS'ie. Drugiego dnia targów, wieczorem, na uroczystej gali zostają wręczone nagrody ECTS Games Awards. Grą roku na PC został oczywiście „Tomb Raider", grą roku na konsolę „Mario 64", najlepszą konsolą „Nintendo 64", producentem „Core Design", a wydawcą „Eidos". Najlepszym kawałem hardware'u - 3Dfx Voodoo. Podczas wręczania nagród można było spotkać znane osoby, takie jak: Peter Molyneaux oraz Ray Cokes (ten zwariowany koleś z „Most Wanted" na MTV), on właśnie prowadził show połączony z wręczaniem nagród. Podsumowując: ECTS'97 można uznać za bardzo udany. Pokazano wiele wspaniałych gier, które niestety wymagają coraz to lepszego sprzętu i jak już wspomniałem, akceleratorów graficznych 3Dfx.

Po trzech pracowitych dniach, wracałem do domu jeszcze ogłuszony i oszołomiony wielkością i rozmachem całej imprezy. Objuczony materiałami prasowymi i licznymi giftami, z głową nabitą wrażeniami i wspaniałymi wspomnieniami, już teraz ostrzyłem sobie zęby na następne wspaniałe Targi ECTS.

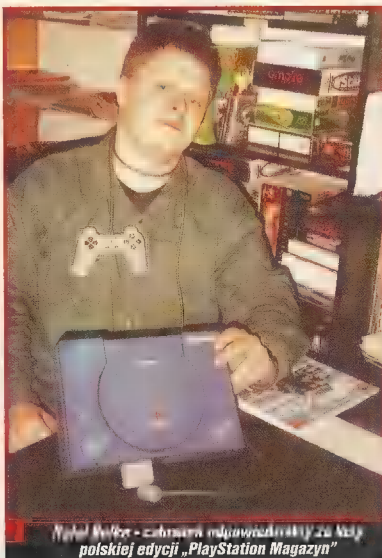
Szycha

Dwanaście groszy na temat PLAYSTATION

Jeśli jesteś studentem, właśnie skończyły Ci się wakacje. Być może w tym czasie podłapałeś jakąś pracę i teraz ściskasz w dłoni plik banknotów, zastanawiając się, co z nimi zrobić.

Najlepiej jeśli całą sumę wyślesz mi – kupię sobie coś ładnego. Nie? Okay, może innym razem. A może kupić sprzęt do grania (albo zmienić na nowszy)? Prowadzę Oficjalny Polski PlayStation Magazyn, więc nietrudno zgadnąć, którą konsolę preferuję. W odróżnieniu jednak od innych, krzyczących, że XXX jest najlepsza, ja powiem Ci DLACZEGO...

Nie będę roztrząsał problemu „komputer czy konsola". Każde wyjście ma swoje walety i zady (najlepiej mieć obie maszyny). Jeśli jednak wybrałeś konsolę, masz w zasadzie tylko jedno wyjście – PlayStation. Saturn zniknął z polskiego rynku, w Europie także nie radzi sobie najlepiej. Nintendo 64? Być może za rok-dwa, gdy stanieje o połowę i wreszcie ujrzymy zapowiadany wysyp gierek. A PlayStation? Mnóstwo tytułów, największa w świecie konsol różnorodność produkcji, dziany producent pakujący w konsolę kupę kasy, płyty CD kontra kartridże – to wszystko pewnie już słyszałeś. Ja opowiem Ci o troszkę innych sprawach. Dla większości fanów gier głównym problemem jest kasa. PSX kosztuje stosunkowo niewiele, ale to wydatek jednorazowy, dużo ważniejsze są ceny gier. W porównaniu do rynku PC gry na PSX są drogie, ale w porównaniu np. do N64... Mniej zamożny fan PlayStation nie zostaje na lodzie. Po pierwsze, mamy bogaty rynek wtórny. Po drugie, firma Sony wprowadziła Platynową Edycję, akcję nie spotykaną dotychczas w świecie konsol. Starsze (ponad rok na rynku) hity są ponownie wydawane i kosztują pół darmo (99 zł). Trzecią rzeczą oszczędzającą pieniądze fana PSX jest Oficjalny Polski PlayStation Magazyn. Kupując pismo poświęcone tylko posiadanej platformie, Czytelnik nie płaci za niepotrzebne mu strony o pecetach itp. (a polskie miesięczniki konsoli PlayStation poświęcają najwyżej kilka stron). Ponadto PlayStation Magazyn, jako jedyny miesięcznik na świecie, sprzedawany jest z płytką CD zawierającą cztery-pięć demek gier na PSX. Za równowartość JEDNEJ NOWEJ GRY możesz przez CAŁY ROK kupować PlayStation Magazyn z płytkami. Czy widzieliście kiedyś pismo z płytką na Saturna? A może gazetę o N64 z coverkartridżem (buhahaha!)?


Rafał Belke - całkowicie odpowiedzialny za losy polskiej edycji „PlayStation Magazyn"

Na koniec ględzenia o kasie jaskółka. Zalecana przez firmę Sony cena gry na PSX to 49,99 funtów (czyli ponad 200 zł). Niektóre firmy przestają się jednak trzymać tej zasady. Firma Codemasters wydała Micro Machines 3 za 35 funtów. Ten ruch okazał się wielkim sukcesem. Może to być początek wojny cenowej, na której skorzystamy my – klienci.

Oczywiście ilość i cena nowych gier zależy od powodzenia konsoli na rynku. I tu również PlayStation rządzi. Spójrzmy na rynek brytyjski, europejskie centrum grania. Według badań niezależnego stowarzyszenia ELSPA (coś mniej więcej jak nasz ZPAV) udział PlayStation w brytyjskim rynku konsol sięga 60,6%! Dalej jest N64 (tylko 11,4%), GameBoy (8,8%), Saturn (8,4%), MegaDrive (7,3%) i SNES (3,1%). Na rynku brytyjskim PlayStation przegoniła nawet pecety! To prawda, każdemu mogę okazać stosowne materiały (prawdopodobnie znajdą się w PlayStation Magazynie 8/97). Taki potencjał PSX (a także wylansowanie jej jako maszyny dla graczy w każdym wieku) powoduje, że firmom opłaca się robić na przykład konwersje poważnych strategii z PC czy gier z innych konsol.

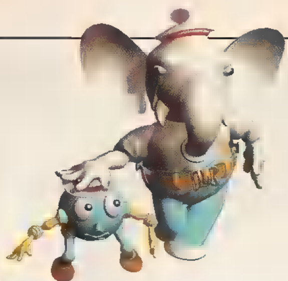



„Ace Combat 2" (góra) i „Final Fantasy VII" (dół) - nowa generacja gier już na Gwiazdkę.

Darek przydzielił mi mało miejsca, więc muszę już kończyć. Pamiętaj – na dzień dzisiejszy PlajStacja rulez!

Rafał Belke

Według badań niezależnego stowarzyszenia ELSPA (coś mniej więcej jak nasz ZPAV) udział PlayStation w brytyjskim rynku konsol sięga 60,6%! Dalej jest N64 (tylko 11,4%), GameBoy (8,8%), Saturn (8,4%), MegaDrive (7,3%) i SNES (3,1%). Na rynku brytyjskim PlayStation przegoniła nawet pecety!



recenzje

Strategie stanowią obecnie najbardziej modny, a zarazem prężny nurt. Nic więc dziwnego, że ten gatunek zdominował blok recenzji w tym numerze. Jakby na przekór panującej opinii o zmierzchu przygodówek, nieoczekiwanie wybija się LBA2. Czy jednak swoją popularnością i wynikami sprzedaży, potwierdzi entuzjastyczne recenzje, okaże się już wkrótce. Na uwagę zasługuje znakomita, nowa zręcznościówka „żywcem" przeniesiona na peceta z N64. Żeby na blaszaku otrzymać jakość porównywalną (a nawet lepszą) z Nintendo 64, konieczny jest akcelerator graficzny. To obowiązkowy zakup dla pecetowych fanatyków gier. Obowiązkowy i konieczny o ile nie chcecie wypaść z obiegu. ***Marek Suchocki***

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy, ale to nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. W każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach 65–85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
[illegible]

26–35% AMATORSZCZYZNA
[illegible]

36–50% PRZECIĘTNA
[illegible]

51–69% NIEZŁA
[illegible]

70–75% DOBRA
[illegible]

76–85% BARDZO DOBRA
[illegible]

85–90% ŚWIETNA
[illegible]

91–100% REWELACJA!
[illegible]

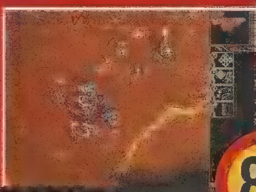
Wyróżnienia Redakcji


LITTLE BIG ADVENTURE 2 PC — 94


SHADOWS OF THE EMPIRE PC — 91


TIMESHOCK PC — 88


PACIFIC GENERAL PC — 86


DARK COLONY PC — 85


WORLDWIDE SOCCER PC — 85

PISZĄ DLA WAS

Agnes (Agnieszka Prokopiuk) – lubi gry RPG, strategiczne, przygodowe. Wcześniej prowadziła kącik filmowy.
[illegible] (Leszek Krowicki) – najwyższy człowiek w redakcji (196 cm), ale nad koszykówkę przedkłada porządną strategię i programy ekonomiczne lub logiczne.
[illegible] (Piotr Stasiak) – Pasjonują go zarówno strategie, symulacje, przygodówki jak również zręcznościówki i wyścigi samochodowe Jego artykuły publikowano m.in. w PC Gamer Po Polsku, Sukces, Wprost.
[illegible] (Karol Klepacz) – weteran zarówno wiekiem jak i stażem. Współpracował niemal ze wszystkimi pismami branżowymi w Polsce. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – Pasjonatka gier przygodowych. Od samego początku związana z naszą redakcją. Debiutowała w legendarnym już Computer Studio.
[illegible] (Krzysztof.Zdanowicz) – prawdziwy fanatyk mordobić wszelkiej maści. Zdobywca pierwszego miejsca w Tekken 2 na jesiennej edycji Gambleriady '96.
Kuba (Jakub Głuszkiewicz) – miłośnik PlayStation. Fanatyk gier wszelkiej maści. Współpracuje z redakcją polskiej edycji PlayStation Magazyn, do tego pogrywa na... perkusji.
Slaughter (Tycjan Bielecki) – nowa twarz. Młody dobrze zapowiadający się recenzent gier.



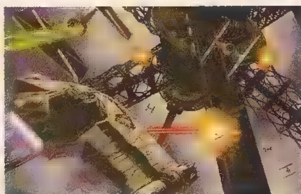


Shadows of the E

Kilkanaście lat temu, [illegible] dokładnie w 1977 roku [illegible] ekrany wszedł kultowy już dzisiaj film George'a Lucas'a „Gwiezdne Wojny". Itd, itp. – tak zaczyna każdy kto pisze coś związanego z tematem „Gwiezdnych Wojen", [illegible] ja będę oryginalny i napiszę coś innego...

INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	Lucas Arts
Data wydania:	Październik
Cena:	ok. 180.00
Dystrybucja:	[illegible]
Platforma:	PC, [illegible]
Wymagania Techniczne:	Pentium90
	SVGA, [illegible] RAM, Akcelerator [illegible]



Jakieś pół roku temu, kiedy Nintendo 64 oficjalnie pojawiło się w Polsce, wyszła na tę maszynkę gierka „Shadows of the Empire". Rany, jak ja się w nią zagrywałem! Nie dość, że wyglądała jak film, to miała w sobie klimat i to coś, co przykuwało do ekranu (w tym wypadku do telewizora). Zastanawiałem się, czy kiedykolwiek ujrzy światło dzienne jej konwersja na PC i w jakim stopniu będzie ona gorsza od poprzednika na N64? Kilka miesięcy temu zobaczyłem w news'ach zapowiedź Lucas Arts i... to wszystko. A tu nagle bach! Dostałem tę gierkę do opisu! Patrzę na wymagania sprzętowe i co widzę? P90, 16 MB RAM, 40 MB HDD oraz karta 3DFX! Całe szczęście, że niedawno nabyłem akcelerator... I w tym momencie na pewno większość czytelników pomyśli sobie „znowu ten piep... akcelerator!!!". Ogłaszam wszem i wobec, że gdyby nie ta „dopała", zwykły pecet nie udźwignąłby takiej jakości grafiki. Ta gra jest bezapelacyjnie lepsza od konsolowego poprzednika. Po pierwsze: rozdzielczość 800x600, 16 mln, kolorów i wszystko chodzi w prędkości 25 – 30 fps! Po drugie: gra jest na CD-Romie. W wersji nintendowskiej brakowało filmików i trochę lepszej muzyki (w końcu nie ma to jak kompakt). Jedyna zaleta konsoli to niewątpliwie joypad. Trudno mi było przestawić się na sterowanie klawiaturą – cóż, kwestia przyzwyczajenia.

Sama gra właściwie nie została zmieniona. W wersji nintendowskiej na intro składały się same obrazki, natomiast tu mamy pięknie renderowane sekwencje video, które wprowadzają taki klimat do gry, że aż nie da się tego opisać! Po odpaleniu, „SotE" wita nas przyjemnym intrem, z którego dowiadujemy się, że główny bohater nazywa się Dash Rendar i jest przemytnikiem, podobnie jak Han Solo. Właśnie zdąża on w kierunku planety Hoth, gdzie jest umiejscowiona tajna baza rebeliantów. I tu następuje pierwszy etap







mpire

gry, polegający na sterowaniu Snowspeederem i rozwalaniu imperialnych wojsk. Pojawiaja się tu znany z filmu motyw niszczenia imperialnych Walker'ów, polegający na wystrzeleniu harpuna z liną i zaplątania w nią owej maszyny. Przy odrobinie szczęścia Walker straci rów nowagę i przewróci się... Jest to, moim zdaniem, jeden z fajniejszych etapów gierki.

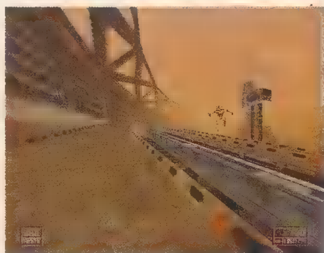


W „Shadows of the Empire" jest ogólnie 10 leveli. Pierwszy, to opisana już wyżej walka o planetę Hoth. Drugi, nie mniej ekscytujący, to walka w przestrzeni kosmicznej z chmarami Tie-Fighter'ów. Jest on dosyć krótki, ale za to ciekawy. Trzeci level, chyba jeden z gorszych, to jazda pociągiem po planecie – złomowisku. Naszym zadaniem jest przeskakiwanie z wagonu na wagon i unikanie „ślepych" zaułków. Czwarty, naprawdę doskonale zrobiony pod względem graficzym etap, to Gall Imperial Space Port. To już 3 etap widziany z perspektywy oczu Dasha. Akcja rozgrywa się wysoko w górach, więc jeden nierozważny krok i po Tobie... Na końcu levelu walczymy z samym Boba Fett'em, który okazuje się jednak cieniasem w porównaniu z nami. Kolejnym etapem są wyścigi na skuterach, na rodzimej planecie Luke'a – Tatooine. Muszę przyznać, że ten etap wywarł na mnie extra wrażenie! Mkniemy skuterkiem po porcie kosmicznym Mos Eisley z maksymalną prędkością i ścigamy się z typkami spod ciemnej gwiazdy, którzy chcą dopaść Luke'a przed nami. Właśnie na tym etapie z naszego peceta wyciskane są siódme poty! Karta graficzna działa na najwyższych obrotach, że o 3Dfx'ie nie wspomnę... Następny etap to kanały imperialnego miasta. Też dosyć beznadziejny etap. Biegamy Dashem po zalanych wodą korytarzach, strzelamy do Stormtrooper'ów i innych przeciwników. Monotonna grafika tekstur, jak i samych postaci powoduje, że omijam ten level szerokim łukiem... Następny etap to imperialny frachtowiec. I to jest to! Supertekstury statku, wyskakujące znienacka garnizony szturmowców, a także kilka logicznych zagadek (jak np. ta w ładowni) powodują, iż jest to jeden z najlepszych poziomów w całej grze. Naszym celem jest dotarcie do głównego komputera, w którym zawarte są dane położenia pałacu księcia Xizor'a. A propos księcia Xizor'a. Jest to postać zawarta w jednej z książek o „Gwiezdnych Wojnach", autorstwa Steve'a Perry'ego o tytule „Shadows of the Empire"(!). Jak łatwo zauważyć, fabuła gry oparta jest na tej właśnie książce. Cała historia opisana w grze, ma miejsce między „Imperium Kontratakuje" a „Powrotem Jedi", czyli jest całkiem zgrabnie „wpleciona" (że to tak ujmę) w fabułę filmu.

Jest [redacted] tej chwili najlepsza gra single-player osadzona [redacted] realiach „Gwiezdnych Wojen".

Kolejnym etapem jest pałac Xizora - w sumie fajny level doomopodobny. Na końcu czeka nas potyczka z gladiatorem Xizora, który jest cholernie trudnym przeciwnikiem. Natomiast sam Xizor ucieka w swoim wahadłowcu na stację SkyHook – taka prywatna Gwiazda Śmierci... W końcu doszliśmy do ostatniego etapu – bitwa o Skyhook. Powiem Wam od razu, jest to najlepszy poziom z całej gierki. Nie chodzi mi tu już tylko o grafikę, lecz o sam klimat, ale zacznijmy od początku. Naszym celem jest zniszczenie owej stacji – SkyHook. Sama bitwa to po prostu niby-symulator. Latamy statkiem Dasha, rozwalamy Tie-Fightery i inne dziadostwa, a na koniec zabieramy się za samą stację... Najfajniesze jest to, że może-





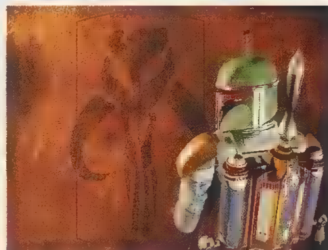




my praktycznie lecieć gdzie chcemy — możemy nawet zaatakować Star Destroyer'a, ale nie jest to wkazane. Dookoła latają statki rebeliantów, słychać komunikaty proszące o wsparcie lub też tylko rozpaczliwe krzyki... Gdy uporamy się już z myśliwcami wroga, przyjdzie czas na główny cel, czyli stację. I w tym momencie gracz poczuje się jak w filmie. Wlatujemy statkiem do ciasnego tunelu stacji, rozwalamy jakieś obronne działka, lokujemy rakiety na reaktor i przy wtórującej nam muzyce John'a Williams'a odpalamy je, biorąc przy tym szybki skręt o 360 stopni, aby nie wpie... się w owy reaktor. Lecimy tunelem na zewnątrz. Przez kokpit widać doganiające nas płomienie rozwalonego reaktora. Adrenalina skacze już na max'a... I co? Włącza się filmik pokazujący gigantyczny wybuch stacji, ale nie widać Dash'a Rendar'a.... Jeśli zaczęliście grać tak jak ja, na poziomie Easy, to pojawi się napis mówiący o tym, aby zagrać na wyższym poziomie, a wtedy dowiemy się, co stało się z Dashe'm. Całkiem ciekawy zabieg przedłużający życie gry, ale mam nadzieję, że kiedy skończę ją na poziomie medium (średnim), nie będę musiał grać na wyższym poziomie (jeszcze tylko hard i jedi)...

Zupełnie zapomniałem wspomnieć o dźwięku, który odgrywa dosyć ważną rolę. Pomijam już zagrzewającą nas do boju muzykę John'a Williams'a , która jest nagrana w formie ścieżek dźwiękowych na krążku CD, więc będzie można jej także posłuchać na zwykłym odtwarzaczu płyt kompaktowych, ale chodzi mi tu o doskonałe efekty dźwiękowe. Krzyki ginących ludzi, wybuchy, świsty przelatujących promieni laserowych są zrealizowane na doskonałym poziomie. Pozwalają nam one wczuć się całkowicie w świat :"Gwiezdnych Wojen"...

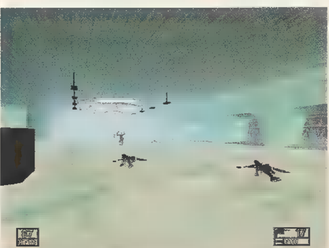




Przyszedł więc czas na małe podsumowanko. Będę się upierał, że jest to w tej chwili jedna z najbardziej zaawansowanych technologicznie gier na PC. Oczywiście, nie każdy posiada w domu akcelerator 3DFX, ale to już jest tylko kwestia czasu. Jak już wspomniałem sama grafika gry jest po prostu czadowa. Już na P120 z 16 MB RAM'u gra chodzi zadziwiająco płynnie w rozdzielczości standardowej dla 3Dfx'a, czyli 640x480 w 65 tys. kolorów. Na pewno ktoś może krzyknąć „To nic innego jak Rebel Assault 3 !", ponieważ gra jest całkowicie liniowa. Z tym się nie zgodzę, bo faktycznie jest liniowa, ale to my decydujemy o akcji na ekranie, a nie jakiś kawałek filmu (vide Rebel Assault). „SotE" to w tej chwili najlepsza gra single-player osadzona w realiach „Gwiezdnych Wojen". Dlatego też polecam ją jako swego rodzaju „zapełniacz" przed nadchodzącym „Jedi Knight".

Szycha





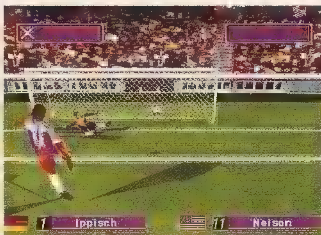
Grafika 90% Grywalność 95%
Oryginalność 70% Dźwięk 85%

A must have dla posiadaczy akceleratorów graficznych 3D oraz fanów Gwiezdnych Wojen!

WERDYKT 91%

Po odpaleniu gry pojawia się znane logo oddziału Sega Sports. Następnie, nasze oczy rozpieszcza bardzo dobrze wyrenderowana czołówka, a po niej menu, jakie powinny mieć wszystkie gry tego typu. To znaczy, mamy możliwość rozegrania pojedynku towarzyskiego, zagrać w lidze, przeprowadzić spotkania pucharowe, czy też w końcu rozpisać turniej. Dalej opcji jest również sporo. Przed rozpoczęciem meczu wybieramy porę dnia i warunki atmosferyczne. Gra nocą wśród strug deszczu potrafi być niezwykle emocjonująca. Zawodnicy ślizgają się i mają problemy z dobrym opanowaniem piłki. Przed spotkaniem należy także ustawić taktykę spotkania oraz zawodników na boisku. W ten sposób autorzy wprowadzili pewien element poza zręcznościowy. Jeśli nastawimy się na grę bardzo ofensywną i dojdzie do kontrataku przeciwnika, może być bardzo niebezpiecznie. Odwrotnie sytuacja się ma gdy gramy defensywnie. To my z kolei możemy nie mieć komu podać piłki na polu karnym przeciwnika, ponieważ zbyt wielu zawodników jest w obronie i na środku boiska. Ustawiaj więc chłopaków bardzo rozważnie, tak jak wymaga tego sytuacja. Podczas meczu istnieje możliwość wymiany piłkarzy. To też bardzo istotny element. Gdy w drugiej połowie piłkarze są zmęczeni, wprowadzenie świeżej duszy może mieć nieocenione znaczenie. No dobra, rozpocznijmy ten mecz. W tym momencie widać, że autorzy bardzo się postarali. Po pierwsze, postawili na dynamikę akcji. Jest ona bardzo szybka, nikt tu nie pozwoli Ci się zagapić ani ociągać. Kolejnym atutem „Worldwide Soccer" jest jego przejrzystość. Nawet podczas wielkiego tłoku masz kontrolę nad sytuacją. Nie ma problemu z nawałem myśli w stylu: „Gdzie ja jestem i gdzie jest moja piłka? Oddawajcie moją piłkę! A tu jest! Cholera nie zauważyłem, jak wpadała do siatki"... Ale to nie koniec zalet. Piłkarz, którym sterujesz, został obdarzony bardzo wieloma zagraniami. W momencie gdy prowadzisz piłkę, kiwanie się z przeciwnikiem jest bardzo efektowne. Doskonale widzisz jak Twój zawodnik przekłada gałę między nogami, potem przerzuca na lewą nogę i celnie podaje. Są dwie możliwości zagrania do zespołowego kolegi. Albo krótki strzał po ziemi - jest on bardzo dokładny i rzadko kończy się przejęciem przez przeciwnika lub też długi przez pół boiska - jest skuteczny, w momencie gdy uda Ci się dobrze ustawić piłkarza i przyjąć piłkę. Nie pominięto oczywiście innych zagrań. Strzelenie bramki głową czy z przewrotki nie jest rzeczą trudną. Klawisze sterujące są bardzo dobrze rozłożone (istnieje również możliwość ich predefiniowania), a dzięki temu przeprowadzenie akcji nie jest problemem. Oczywiste jest jak dośrodkować, jak strzelić czy podać. Sumując: pod względem merytorycznym program prezentuje się bardzo dobrze, [redacted] grafika stoi na bardzo wysokim poziomie. Piłkarze są rewelacyjnie animowani. Wszystkie zwody wykonują z gracją, jaką można zobaczyć tylko u mistrzów tego sportu. Doskonałe połączenie oprawy wizualnej wraz z dużą dynamiką akcji tworzy obraz znakomicie zrobionego soccera. Także strona dźwiękowa gry nie pozostaje w tyle. Muzyka jest rewelacyjnie skomponowana. W menu i w intrze towarzyszą nam rockowe kawałki. Troszkę szkoda, że z komentarzem jest skąpo. Co prawda jest on obecny we wszystkich opcjach, jednak podczas spotkania słychać głos komentatora tylko na początku. Na szczęście podczas meczu naszą uwagę przyciągają inne efekty. Widzowie na trybunach są bardzo aktywni. Wystarczy przeprowadzić dobrą akcję, a dźwięk stu tysięcy osób rozlegnie się po całym stadionie. Gdy ktoś zostanie sfaulowany, gwizdom i jękom nie będzie końca. Jeśli przeprowadzisz akcję całym zespołem, wszyscy zawodnicy zaczynają tańczyć na boisku. Sedze udało się stworzyć bardzo dobrą piłkę kopaną. Jest ona wciągająca do tego stopnia, że może zagrozić wchodzącemu na gwiazdkę „FIFA 98". Jednak ja nic nie przesądzam, z decyzją wstrzymam się do świąt. A tym czasem należy grać w „Worldwide Soccer PC".

[redacted]





Worldwide Soccer

Sega jest już znanym producentem [redacted] rynku PC. Wiemy, że głównie konwertuje gry-przeboje z Saturna. Tak też się stało w przypadku piłki nożnej zatytułowanej „Sega Worldwide Soccer".

INFO

Wydawca:	Sega
Producent:	[redacted]
[redacted]	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Bobmark
Platforma:	[redacted], Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, Win95

Grafika 87% Grywalność 90%
Oryginalność 85% Dźwięk 85%

Jedna z fajniejszych piłek, jakie ukazały się ostatnio. Moim zdaniem jest to najlepszy ze wszystkich produktów Segi na rynku PC.

WERDYKT 85%

Warlords III Reig

Witajcie ludziska! Wybaczcie, że niepokoimy [redacted] w [redacted] radosny [redacted] zmagań z przedstawicielami MEN-u (Ministerstwa Edukacji ekstremalNej), [redacted] dotarły [redacted] (znaczy się mnie i Suicida) [redacted] wieści [redacted] wszy[redacted] chyba znanej firmy: SSG. Ichnie chłopaki wysmażyli „takie potrawkie", że paluchy lizać (no skończmy już z tym akcentem z Targówka). Ladies & Gentelman, [redacted] und Herren - Warlords III!

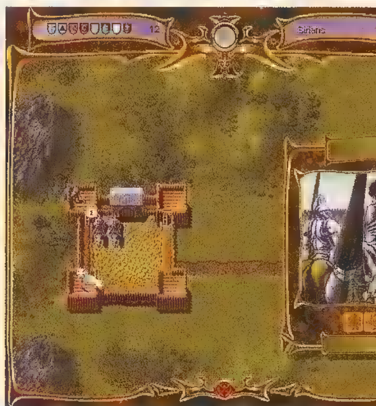


INFO

[redacted]	Red Orb
Producent:	SSG
[redacted]	[redacted]
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	Mirage
[redacted]	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75
SVGA, [redacted], 4xCD-ROM, [redacted]	

Wszyscy chyba pamiętamy nasze zmagania z poprzedniczkami tej „trójeczki". Baaardzo dawno temu, gdy na naszych stołach z dumą spoczywały ośmiobitowe cudeńka z nośnikami ferromagnetycznymi w postaci kasetek Hi-Fi, ktoś wypuścił programik na „starszych braci", pierwsze szesnastobitowce. Nazwano to cudo Warlords I niebawem cały „cywilizowany" świat pogrywał w to cudeńko. Traf chciał, że wydawcom w jakiś czas potem najwyraźniej zabrakło pieniążków, bo sequel z numerkiem „2" niebawem opuścił ich warsztaciki. W tym czasie na czoło maszyn giercowniczych wysunął się blaszak (coś nam tu pachnie „przewodnią rolą...") i to właśnie on przyjął na siebie trudne zadanie rozsławienia nowej części, tej strategicznej sagi. Było to VGA-owe, popikselowane że hej, ale jednak kolorowe i zdecydowanie rozszerzone w stosunku do swojej poprzedniczki dziełko. Autorzy (widać od razu że mający właściwy stosunek do klienta) po pewnym czasie wypuścili rzecz (przynajmniej dla mnie - Jagd 52) najważniejszą... edytor! Jakże mało firm wypuszczających gierki strategiczne pamięta o tym istotnym szczególiku (nigdy nie wybaczę tego twórcom cyklu „V for Victory" – Jagd 52). No i nadszedł wreszcie pamiętny rok 1997, oceany wylewały, komety śmigały przez niebo jedna za drugą, a lokalne rządy szykowały podwyżkę podatku VAT i zamierzały nimi objąć nawet babcie klozetowe... Straszne zaiste czasy. Wydawać by się mogło, że twórcy „Warlords III" nie mogli trafić w gorszy moment. A jednak to właśnie pamiętny sierpień przyniósł rozwiązanie nabrzmiałego problemu. Światło dzienne ujrzała trzecia część sagi! Poprzedzana iście apokaliptycznymi wizjami swych autorów ruszyła, by podbić nasze hadeki i nas samych.

Tak więc, wiecie już mysie-pysie, jak to z tym „serialem" było. Teraz (ponieważ właśnie zauważyłem, że papa Suicide (hej, bez takich: jestem czujny jak zawsze – Suicide) rzucił się w objęcia Morfeusza (Morfeuszki?)) to ja (GD 52) poprowadzę Was przez zakamarki tego produktu. Przynajmniej dopóki Suicide się nie ocyknie.



System, czyli [redacted] gramy?

Wydawać by się mogło, że to niemożliwe, ale jednak istnieje takie prawdopodobieństwo, iż ten tekst czyta ktoś, kto na oczy nie widział poprzednich części cyklu (profani!). Wyjaśniam więc. Mamy tutaj do czynienia z typowym produktem z gatunku „planszowopodobnych", z wszystkimi płynącymi stąd konsekwencjami. Nasze cherlaki (czyt. doskonałe oddziały, zaciężnych morderców) poruszają się zgodnie z życzeniami podczas kolejnych faz, zwanych turami (wszelka zbieżność nazw i miejsc najzupełniej (nie)przypadkowa). Pokorniutko więc czekamy na naszą kolej i dopiero wówczas wykonujemy ruchy. Proste jak pęczek drutu. Podczas naszej tury możemy zająć się tzw. całokształtem, czyli eksterminacją przeciwników. Poruszamy nasze wojska, podbijamy obce zamki, ustalamy produkcję jednostek (z możliwością ich bezpośredniego przesyłania do dowolnych miast, najczęściej „przyfrontowych"), rozbudowujemy zamki etc. Po tym wszystkim musimy pacnąć przycisk „next turn" i czekamy, aż nasi wrogowie także dokonają swych czynności. Możemy także wybrać typ rozgrywki („one on one" z maszynką oraz z kumplem „face to face" lub po sieci), a także jej charakter („single" albo „campaign mode"). Eta wsio!





Wojna, czyli dylemat [redacted]

Jakby nie było sam tytuł wskazuje na militarny charakter rozgrywki. Wojna jest podstawą ukończenia „Warlords III" (ale odkrywcze, nie?), podobnie jak w poprzednich częściach sagi. Kluczem jest zwycięstwo. Autorzy nie odeszli zbytnio od założeń znanych z poprzednich części i (jest to moje jak najbardziej prywatne zdanie) na tym polega jeden z minusów nowego wcielenia gry. Mamy możliwość skoncentrowania w jednej grupie maksymalnie 8 jednostek (w tym bohaterów – patrz punkt III). Sama ta liczba jest niestety zbyt mała, zwłaszcza na wyższych levelach, gdy zamku potrafi bronić składający się z dwudziestu jednostek garnizon. Makabra! Nawet Arnold miałby

n of Heroes



ków w sferze samego rozgrywania boju przebogata kolekcja potworzyc, berserkerów i innego uzbrojonego po zęby śmiecia, jest po prostu nie wykorzystana. A prawdziwa to szkoda, repertuar jest bowiem nadspodziewanie wielki.

Herosi, czyli sportowcy mimo woli

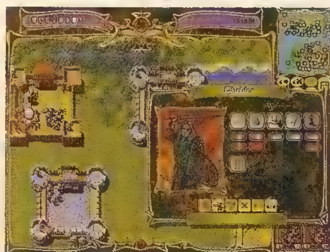
Nooo, dotarliśmy wreszcie do naszych milusińskich. Zapewne pamiętacie, jak to w poprzednich wcieleniach naszej gierki młóciliśmy zapamiętale wroga dzięki wprowadzeniu na tereny walk postaci dowódców-herosów. Ci wspaniali kolesie mogli wskutek swej morderczej działalności modyfikować swe cechy i po kilkunastu bitwach po prostu stawali się mięsożernymi maszynami do zabijania. „Warlords III" pozwala nam poszerzyć sferę naszej ingerencji w bohaterów. Możemy określać ich płeć, predyspozycje, podejmować wyprawy (questy) i „dopalać" naszych konusków kolejnymi, w pocie czoła wyszperanymi na polu walki gadżetami. Postacie generalnie dzielą się na „mechaniczne" (pięść uber alles) i „magiczne" (abrakadabra hokus pokus, bęc!). Są oni ogromnym uzupełnieniem naszego zestawu sztućców (czyt. armii). Nadają rozgrywce charakterystyczny smaczek znany wszystkim miłośnikom rolplejów.

Co tak pięknie gro?

Ano właśnie. Gigantyczna przewaga „trójki" nad pozostałymi częściami uwidacznia się najwyraźniej w oprawie muzycznej i przede wszystkim graficznej. Wszyściutko tu mamy w SVGA (bądź też do wyboru: 640x480 lub 1024x768) z tak charakterystycznym dla dobrej gry klimatem, stworzonym przez staranne RYSOWANE grafiki i równie pięknie oddany teren oraz jednostki (ikonki poruszających się gierojów są w przeważającej części animowane). Po prostu czysty miód! Do tego filmowe wstawki (świetnie zrobione zwłaszcza w opcji „campaign"). Oprócz tego dochodzi jeszcze klimatyczna muzyczka (kilka ciekawych motywów, choć co do niektórych miałbym iście adventurowe zastrzeżenia). Świetnie zrobiono także interface (prawy klik to króciutki help), a całość jest po prostu niezwykle przyjazna dla użytkownika i cieszy oczy w sposób wręcz fenomenalny. Nic dodać, nic ująć.

niewielkie szanse. Rzecz następna: sam bój. Od czasów „jedynki" nic nie zmieniono! Wyświetlają nam się nasi herosi i... po kolei wykonują młóckę typu „one on one". Miłośnicy Grunwaldu będą rozczarowani. Nie istnieje pojęcie „experiencyi", za to dawane są jednostkom (tylko po ciężkich walkach) odznaczenia podnoszące ich przewagi na polu walki (bonusy siłowe, czarodziejskie itd.). Efekt jest taki, że nawet nie możemy sami ustawić naszych jednostek w „kolejce" do bicia. Taktyka „na Budionnego" święci triumfy w najlepsze. Istnieje co prawda zestaw kilkunastu parametrów wyświetlanych po obu stronach panelu bitewnego, które wpływają na walkę, ale ich świadome podniesienie poprzez umiejętne dowodzenie „w polu" jest praktycznie niemożliwe. To chyba najsłabszy element gry. Wasz redakcyjny strateg po prostu po całodniowym popykiwaniu w SSG–owe dziełko poszedł wziąć valium. A potem... zaczął rozgrywkę jeszcze raz! Twórcy naszego ulubionego kawałka strategii nie poprzestali jednak na wprowadzeniu (zaiste imponujących) zmian tylko i wyłącznie graficznych. Oto bowiem otrzymaliśmy do naszych rączek przebogatą galerię różnorodnych formacji (ich obecność w naszych wykazach wojsk zależy od różnorodności typów zamków, jakie podbiliśmy). Przejrzawszy „manual" dołączony do gierki stwierdziłem, że wobec bra-





Happy End

„Warlords III" jest dla mnie graficznym majstersztykiem, z nieco tylko dopaloną stroną merytoryczną. Możliwe że autorom chodziło właśnie o zachowanie „klasyczności" rozgrywki, kto wie? Cóż więc możemy rzec Wam na zakończenie mili Czytelnicy? Biegiem po kasę do Tatusia & Mamusi! I bieguskiem [illegible] łorlordsowe zakupy! Ale już!

Jagd52 [illegible]

Grafika 90% Grywalność 85%
Oryginalność 40% Dźwięk 60%

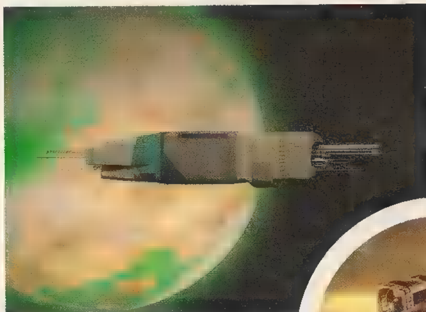
Warlords zmienił szaty – nowe wdzianko jest imponujące.

WERDYKT 80%

Dark Colony

INFO	
Wydawca:	Take 2
Producent:	Take 2
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium75
SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]	

Fanem UFO byłem od zawsze, lecz jeszcze [redacted] niedawna podobnych mi było raczej niewielu. Ostatnio jednak, cały świat dostał hopla [redacted] punkcie latających spodków i [redacted] godzinie trzeciej w nocy, [redacted] drugim dachu, można dostrzec niewyraźne sylwetki, trzymające transparenty [redacted] stylu: „zabierzcie mnie [redacted] sobą" czy „oddajcie [redacted] Elvisa" i tym podobne.







W pozostałych domostwach ludzie trzęsąc portkami, oczekują inwazji Obcych, ET czy Władców Marionetek. Szczerze mówiąc zaliczam się do tych drugich, więc honorowe miejsce nad moim łóżkiem zajmuje śrutówka i po cichu liczę, że będę miał okazję jej użyć! Autorom gier komputerowych również udzieliła się opisana mania (albo chcą po prostu nabić sobie na niej jak najwięcej kasy) i ostatnimi czasy wręcz przysypują nas swymi produktami. Większość z nich to nieprzeciętny chłam, ale są też wśród nich istne perełki. Bezsprzecznie najbardziej oczekiwanymi były „X–COM Apocalypse", „Conquest Earth" i „Dark Colony". W to, że dane mi było opisać tę ostatnią, do dziś nie mogę uwierzyć, ale skoro mimo kilkuset uszczypnięć, dalej się nie obudziłem, to znaczy, że to dzieje się naprawdę, a więc do roboty...

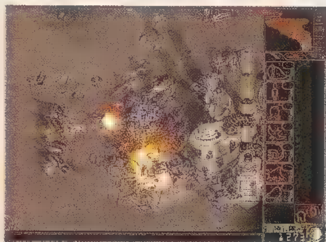
Fabuła pokrótce przedstawia się następująco. W roku 2137 ziemianie wprowadzili w życie plan, będący marzeniem wielu wcześniejszych pokoleń - wylądowali na Marsie i rozpoczęli jego kolonizację. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie to, że „czerwona planeta" miała swoich amatorów nie tylko na „niebieskiej planecie". Drugim rozczarowaniem, jakie spotkało pierwszych kolonistów było to, że poprzednim lokatorom ani w głowie była przeprowadzka, co doprowadziło do konfliktu będącego treścią „Dark Colony". Muszę w tym miejscu wyrazić wielkie uznanie dla autorów gry, którzy nie dają nam poczucia, że grając ziemianami, mamy w stu procentach rację. Właściwą rozgrywkę poprzedza efektowne intro, w którym posoka leje się strumieniami, a najczęściej pokazywanym obrazkiem jest głowa czy to człowieka, czy obcego, która eksploduje lub rozstaje się z resztą ciała w mało przyjemny sposób. Przyznam się szczerze, że od bardzo dawna nie widziałem tak brutalnego i przepełnionego przemocą wprowadzenia do gry. Mimo tego (a może właśnie dlatego...), intro miało w sobie coś, co sprawiło, że zanim zabrałem się do właściwej zabawy, obejrzałem je sobie jeszcze trzy czy cztery razy. Rozbawił mnie w nim sposób, w jaki ufoki nas określają, otóż mówią o nas OBCY, no ale w zasadzie mają rację.

Grę rozpoczynamy, jak to zwykle bywa, od wyboru strony konfliktu. Do wykonania mamy wiele misji, które niestety z reguły ograniczają się do rozkazów w stylu: „wybuduj bazę, zgromadź fundusze, wyprodukuj armię, rozwal brzydali". Szkoda. Jeśli już wspomniałem o rozbudowywaniu bazy, to muszę trochę ponarzekać na sposób, w jaki trzeba to robić. Pozbawiono gracza możliwości rozplanowania bazy według własnego pomysłu - mamy coś na kształt słupa, do którego doczepiane są kolejne moduły. Nasze centrum dowodzenia samo w sobie jest bezbronne, więc nie odkryję chyba Ameryki, jeżeli powiem, że wypadałoby zostawić kilka jednostek do chronienia tej instalacji.

To, co stwierdzam z dużym smutkiem, to fakt, że liczba jednostek występujących w grze jest delikatnie mówiąc skromna (po dziesięć dla każdej ze stron). Bardzo obniża to grywalność. Na szczęście w „Dark Colony" nie zapomniano o oddziałach defensywnych. I tak u ludzi mamy Firestormy, [redacted] u Marsjan Xeno-Wort. Produkowane są jako jednostki mobilne; ustawiamy sobie takiego cosia w odpowiednim miejscu i rozkazujemy się w nim „rozłożyć". Zanim jednak to się stanie, jest on bardzo wrażliwy na trafienia i nie dysponuje żadnym uzbrojeniem. Niewątpliwie najzabawniejszą jednostką w grze jest „wieży-







czka" ufoków. Jest to dwunożny stworek z pokaźnych rozmiarów zadkiem(!). Po otrzymaniu odpowiedniego rozkazu istota zakopuje się w ziemi tak, że wystaje tylko wyżej wymieniona, śmiercionośna (!!) część ciała, następnie wypycha odbytnicę (!!!) półtora metra ponad tyłek, a każda wroga jednostka musi się liczyć z możliwością oberwania plazmowymi odchodami (...). Cóż, trochę dziwna ta istotka, ale za to bardzo skuteczna. Słowa pochwały należą się grze za commandera - towarzyszącego nam od pierwszej do ostatniej misji - ludzika, który zdobywa doświadczenie, kolejne stopnie i odznaczenia. Dzięki nim, taki dobrze odtuczony dowódca będzie mógł przyzywać znaczące posiłki (i nie chodzi mi o jedzenie) i stanie się naprawdę silną jednostką. Każdy taki oficer, od początku kariery ma możliwość „wspierania moralnie" otaczających go wojaków; podnosi to ich wytrzymałość oraz siłę ataku. Oprócz Szaraków i Ziemian mamy jeszcze florę i faunę Marsa, która od czasu do czasu odgryzie na przykład głowę jednemu z walczących, niezależnie od strony, po której walczy. Źródłem gotówki w „Dark colony" jest żółty gaz ulatniający się z kraterów porozrzucanych na planszy - aby go zebrać budujemy takie „cosie", które rozkładają się na wymienionej dziurze. Złoża „smrodku" nigdy nie wyczerpują się definitywnie - wystarczy chwilę odczekać przy takim kraterku, a po chwili znowu będziemy mogli obserwować „Petra-7" wesoło uchodzący do atmosfery. Twórcy gry zatroszczyli się również o tych biedaków, którzy stracili wszystkie „żniwiarki", otóż wystarczy posiadać Exo-Centre/Mind Hive, aby pieniądze same, oczywiście w o wiele wolniejszym tempie, nam przybywały. Uważam to za jeden z lepszych pomysłów, jakie zaserwowali nam programiści.

Bardzo spodobał mi się pomysł z dniem i nocą: za dnia ludzie mają lepszą widoczność niż obcy, natomiast po zmierzchu sytuacja się odwraca. Inteligencja przeciwnika komputerowego pozostawia wiele do życzenia, innymi słowy wali on cały czas z tego samego kierunku, z drugiej jednak strony gdy już zaatakuje, robi to raz, a dobrze. Jeżeli chodzi o starcia, to jak dla mnie wygląda to ciut sztywno - jednostki obu stron stoją naprzeciwko siebie i prują z czego tylko mogą. Szkoda że nawet nie próbują się kryć czy padać na ziemię, ba walka wyglądałaby wtedy o wiele dynamiczniej. Jeżeli chodzi o oprawę graficzno-muzyczną, to stoi ona na najwyższym poziomie i niewiele gier jest jej w stanie dorównać. To, co mnie urzekło, to efekty świetlne i eksplozje, od których wprost nie mogłem oderwać oczu. Muzyka natomiast wprowadza taki klimat, że czujemy jakbyśmy to my przemierzali marsjańskie pustkowia.

Gra instaluje DirectX 5.0, który jest potrzebny właściwie tylko do efektu dnia i nocy (manipulacja RGB). Z tego co wiem, jest to najnowsza (jak do tej pory) wersja pakietu Microsoft. Interface użytkownika jest niemal identyczny, jak ten z C&C, a z „Warcrafta'a" zaczerpnięto „fog of war", czyli ukrycie wrogich jednostek na odkrytej, ale nie obserwowanej przez żaden oddział, części planszy. Zrezygnowano z płynnych obrotów jednostek wokół własnej osi (ten system zastosowano w C&C) na rzecz systemu bitmapowego (zastosowanego w „Warcraft 2"). Efektem jest „przeskakiwanie" co 45 stopni, widoczne na większych pojazdach i istotach, ale także znaczne zmniejszenie wymagań sprzętowych (P100 wystarczy).

W „Dark Colony" można oczywiście grać w trybie multiplayer; możemy to robić poprzez IPX, Internet, modem i popularny kabelek (null modem). Męczyć tego tematu nie będę, bo mi się nie chce, poza tym jest to działka Szychy i mógłby mieć mi to za złe.

W zasadzie „Dark Colony" ma tylko jedną, a mianowicie małą ilość typów jednostek. Reszta jest natomiast tak kozacka, iż sprawia, że gierka ta na pewno przez jakiś czas zajmować będzie jedno z pierwszych miejsc na mojej prywatnej liście przebojów. O kurde! Zaraz minie trzecia w nocy, a poza tym właśnie przed chwilą mignął mi za oknem latający talerz, chwytam więc swoją dwururkę i biegnę rozwalić kilku ET!!!

Kayackash

Grafika 95% Grywalność 73%
Oryginalność 80% Dźwięk 88%

„Dark Colony" technicznie jest bardzo dobrą gierką, ale szybko się nudzi i raczej nie będzie takim hitem jak „Command & Conquer".

WERDYKT **85%**





Beasts & Bumpki

Jest [redacted] żartobliwa gra strategiczna, której akcja toczy się [redacted] baśniowej krainie. Wcielasz się [redacted] postać średniowiecznego możnowładcy, który popadł [redacted] niełaskę przewrotnego króla. Skazany [redacted] wygnanie [redacted] dziką wyspę, przewodzisz garstce wiernych, prostych wieśniaków. Wraz z nimi walczysz [redacted] przetrwanie przeciwko surowej przyrodzie i panoszącym się [redacted] wyspie złym [redacted]. Równocześnie planujesz odwet...

Doświadczone wygi strategii wiedzą, że tematyczna monotonia gier potrafi zepsuć z czasem nawet najlepszą zabawę! Dlatego też, dobrze jest okresowo poniechać nie kończące się zmagania na historycznych polach bitew lub tasiemcowe ekspedycje karne, przeciwko kosmicznym bastionom Obcych. W takich momentach miłą odskocznią i relaksem może okazać się zwrot ku baśniowej tematyce strategii magii i miecza. Może stwierdzimy wtedy, że dowodzenie hordą orek przeciwko nieprzewidywalnym możliwościom smoków czy upiorów, jest równie atrakcyjne, co wydawanie poleceń plutonom Abramsów, kluczom myśliwców F-22, czy gwiezdnym krążownikom. O potrzebie różnicowania tematyki gier strategicznych wiedzą dobrze wydawcy. Wydawnictwo „Electronic Arts" zaoferowało właśnie fanom nową grę strategiczną ze świata „magii i miecza". Nosi ona tytuł „Beasts & Bumpkins", a jej akcja rozgrywa się w baśniowej krainy Lokyadore, w czasach średniowiecza, z całą charakterystyczną dla niego otoczką atmosfery i sztafażu. Od razu pragnę uprzedzić, że intryga gry jest daleka od koturnowej powagi i została potraktowana żartobliwie, trochę z „przymrużeniem oka". To dodaje jej wdzięku!



INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Worldweaver Productions
Data wydania:	Już jest
Cena:	150.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, Win95

Przywódca prostaczków

W grze występujesz w roli wygnańca, byłego możnowładcy na dobrach Mildew, który podpadł przewrotnemu królowi Rolandowi, panującemu „niemiłościwie" w Lokyadore. Początkowo król zamierzał poddać Cię straszliwym torturom, wobec których łamanie kołem można by uznać za skierowanie na nadmorskie wczasy. Na szczęście jednak – jeszcze przed uprawomocnieniem się wyroku – król zmienił zdanie i swe plany wobec Ciebie. Zostałeś zesłany na wygnanie na dziką wyspę Aorta, cieszącą się zasłużenie, ponurą sławą. Roland uznał, że banicja ta skazuje Cię na jeszcze straszliwszą – bo powolną – śmierć, a nie na jakieś tam małostkowe tortury! Rzecz w tym, że klimat i przyroda wyspy są bardzo surowe, nie rokujące przeżycia nawet najbliższej, długiej i bardzo mroźnej zimy. Jak gdyby tego nie dość, obszar wyspy jest nawiedzony przez złe moce, kierujące się najgorszymi zamiarami wobec rzadko zaglądających tu ludzi. Król Roland w swej łaskawości zezwolił, aby na wyspę wraz z Tobą przybyło kilkoro wieśniaków z Mildew, ludzi więcej niż prostych duchem, jednakowoż bardzo Ci oddanych. Są młodzi, równie chętni do pracy co i do – jak zapewnia instrukcja gry – intensywnej reprodukcji. Póki co jednak, są oni wraz z Tobą pozbawieni dachu nad głową i żywności, a kończy właśnie się lato i po krótkiej jesieni nastąpi surowa i



długa tu zima. To wszystko jednak nie załamuje Cię, podejmujesz wyzwanie i zaczynasz organizować ludzką społeczność na obcej i nieprzyjaznej ziemi. Pragniesz zbudować silną gospodarczo osadę, powołać cechy rzemieślnicze, wyuczyć fachowców i zmobilizować oraz uzbroić armię. Pierwszym Twoim celem będzie pokonanie na wyspie Lorda Ciemności Sabellana i zastępów jego Zombie. Kiedy już dokonasz tego, Twoim kolejnym celem będzie zmierzenie się z okrutnym Rolandem i sięgnięcie po władzę w całym Lokyadore.

[redacted] robić, aby przeżyć?

Praktycznie jednak biorąc, obydwa te cele są jeszcze bardzo odległe. Przed Tobą wypełnienie zadań w trzydziestu misjach. W pierwszej z nich musisz zapewnić swym poddanym dach nad głową, pobudować pierwsze farmy (w tym kurniki) produkujące żywność, zgromadzić zapasy na zimę oraz postawić pierwsze budynki średniowiecznych cechów, szkolących rzemieślników, magów, poborców podatkowych i żołnierzy wszelakich broni. Uzyskanie przyrostu produkcji żywności, zapewniającej nie tylko przeżycie szybko starzejących się wieśniaków, ale i wzrost liczebny ludności osady, będzie rzeczą trudną do uzyskania, nie-





ns



mniej jednak możliwą! Kiedy już zaczniesz wygrywać z przyrodą, wiązać koniec z końcem, a ludzie osady będą rośli w liczbę i żyli dostatniej, wtedy zaczną uaktywniać się na wyspie przeciwko Twojej osadzie złe moce. Na początku będą to, „zaledwie" gigantyczne osy i wilkołaki (czyniące wielkie szkody), z czasem pojawią się jednak znacznie gorsze stwory, do latających Zombie włącznie. Z misji na misję jest coraz bardziej „pod górkę" i to będzie powodem, dla którego warto często zapisywać na twardym dysku stan gry. Tyle o legendzie gry i jej celach – kto ciekaw dalszych szczegółów, tego odsyłam do instrukcji!

Zalety i wady

Trzeba przyznać, że pomysł i intryga gry są nietuzinkowe i wpływają na stworzenie ciekawej, baśniowej atmosfery – strategii, magii i miecza. Niestety – moim zdaniem – szansa ta nie została w pełni i do końca wykorzystana. Gra „Beasts & Bumpkins" posiada bowiem równie trafioną i nastrojową oprawę graficzną, co niezbyt trafiony (czytaj niezbyt przemyślany) interfejs obsługi gry oraz – co gorsza – wadliwą koncepcję przebiegu zdarzeń, w miarę upływu czasu. Zacznijmy od zalet. Grafika jest miła dla oka oraz czytelna. Animacje postaci i tło audio mieszczą się w normie i nie budzą zastrzeżeń. Żartobliwie potraktowane w grze zło z pewnością nie przyśni się nam w nocy! Jeszcze bardziej udane jest intro. Ten animowany filmik wprowadza dobrze nastrój tajemniczości i grozy, prezentuje posępne piękno krainy Lokyadore i obiecuje wiele dobrego w grze, słowem rozbudza apetyt. Jednak koniec pochwał! Przejdźmy do wad gry! Twórcy zrezygnowali w grze z systemu turowego i wprowadzili do gry upływ czasu „udziwnionego", gdyż nie można go w żadnym wypadku uznać za czas rzeczywisty. Niby to ludzie i zwierzęta poruszają się po wyspie w czasie rzeczywistym, ale tak naprawdę ten czas w grze pędzi z szybkością kosmicznej rakiety. Dzień w grze mija po kilku minutach, pora roku po kilku króciutkich dniach. Czasu za dnia jest mniej niż mało i niewiele można w nim dokonać. A dokonywać należy bardzo wiele. Trzeba budować domy, farmy i rzemieślnicze cechy, trzeba wyłapywać i hodować krowy, zajmować się produkcją jaj, drobiu i udojem mleka, wypiekiem chleba i szkoleniem rzemieślników, powoływaniem i szkoleniem żołnierzy, magów i poborców podatkowych. Trzeba karać (np. miażdżeniem palców – wesołe, nieprawdaż?) leniwych poddanych lub zgoła ścinać przestępców, użerać się z wypasem nieposłusznych krów (mało to bawi, a kradnie dużo czasu), gromadzić zapasy na zimę i intensyfikować poznawanie terenu wyspy. Nade wszystko trzeba jednak dbać w grze o zachowanie proporcji pomiędzy bilansem żywności, a wzrostem populacji osady oraz walczyć z zastępami atakujących tę osadę Zombie. Dni i pory roku w grze migają, jak szkiełka w kalejdoskopie. Efekt jest taki, że często nie bardzo wiesz dzięki czemu zaliczyłeś kolejną misję lub czemu właściwie jej nie zaliczyłeś! Nie ma czasu na studiowanie statystyk i wykresów w grze. Jeśli do tego doliczyć niezbyt sprawnie działający interfejs obsługi gry, nagłe i niezamierzone przewijanie przezeń obrazu i nie zawsze chcące działać polecenia opcji – to efektywnie wykorzystywany czas dnia w osadzie jest jeszcze krótszy. Tyle uwag krytycznych, których nie mogłem przecież pominąć.

Zamiast podsumowania

Być może mniej wymagającym graczom wymienione wyżej mankamenty nie będą psuły przyjemności z gry „Beasts & Bumpikns". Bardziej wymagający gracze zostali jednak uprzedzeni, a dalsza decyzja należy już do nich samych. Ta w sumie miła i pogodna gra, nie jest jednak wolna od wad! ***Reset***

Grafika 80% Grywalność 77%
Oryginalność 75% Dźwięk 80%

Baśniowy świat zmagań o przetrwanie pomiędzy średniowiecznymi wieśniakami, a przyrodą i złymi mocami.

WERDYKT 77%

The Great Battles of Alexander

INFO	
Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	BSE Erudite
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX4 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Aleksandra Wielkiego historycy zgodnie oceniają jako genialnego wodza i twórcę najpotężniejszego państwa czasów starożytnych. Czy „Great Battles of Alexander" zasługuje na ocenę wielkiej gry strategicznej o wielkim wodzu? Odpowiedź na to pytanie zamieszczamy niżej...



Fani strategii odczuwają niekiedy zmęczenie współczesną i futurystyczną scenerią ich ukochanego gatunku gier. Są one tak nafaszerowane fantastyczną techniką, że zamazuje to czytelność ich obrazu i utrudnia podjęcie najlepszych decyzji strategicznych. Próby ucieczki w baśniową tematykę magii i miecza, nie poprawiają zbytnio samopoczucia. Przychodzi bowiem „wkuwać" z opasłych instrukcji gry, za każdym razem na nowo, setki charakterystyk zaczepno-obronnych przeróżnych orek, elfów, halflingów, magów, smoków czy upiorów. Bywa wtedy, że zatęsknimy do strategii w najczystszej, klasycznej formie. Taką możliwość nieoczekiwanie przynoszą nam gry, przenoszące nas w odległe czasy historyczne do militarnych realiów dawno minionych epok. Wtedy wiadomo, czego można się spodziewać po salwie napoleońskich grenadierów, scytyjskich łuczników, po szarży słoni Hanniballa i możliwościach obronnych kohort rzymskich legionów. Dlatego z dużym zainteresowaniem uruchomiłem wydaną przez „Interactive Magic" grę „The Great Battles of Alexander". Możliwość wcielenia się w postać żyjącego w czwartym wieku p.n.e. genialnego wodza czasów starożytnych, wydawała mi się bardzo atrakcyjna. Byłem do tej gry nastawiony bardzo życzliwie i liczyłem na dobrą zabawę. Niestety to, co nastąpiło po jej uruchomieniu, ostudziło mój zapał i zawiodło moje oczekiwania. Zacznijmy może jednak od tego, co w tej grze zaakceptowałem. Otóż nie miałem zastrzeżeń do jej grafiki, czytelności rysunku i kolorystyki. To wszystko nawiązywało swym charakterem do starych ilustracji czy rycin i dobrze komponowało się z klimatem oraz charakterem tamtej epoki. Nie miałem też większych zastrzeżeń do strony technicznej oprawy dźwiękowej gry, choć nie była ona wolna od pewnych potknięć i pójścia na łatwiznę. Nie miałem również żadnych zastrzeżeń do wierności historycznej ukazanych w grze realiów jednostek i ówczesnej techniki wojennej, stosunku sił przeciwników i topografii pól bitewnych. Widać, że starano się w tej grze uwzględnić wszystko, co dochowało się w tak odległych w czasie przekazach historycznych. Można krótko powiedzieć, że diabeł tym razem nie tkwił w szczegółach! Ale czort obniżający ocenę gry ujawnił się bardzo szybko, niemal natychmiast po jej uruchomieniu. Siedział on w programistycznej niewydolności gry, w niedoskonałym interfejsie jej obsługi oraz w bardzo dyskusyjnych założeniach organizacji tur oraz jej przebiegu. Omówmy kolejno te zastrzeżenia.

Niewydolność techniczna

Zgodnie z instrukcją gra wymaga jako minimum procesora 486DX100 i pamięci 16 MB RAM. Jednakże nawet bardzo znaczne przewyższenie tych wymagań nie daje w miarę szybkiego funkcjonowania gry. Wgrywanie najmniejszego scenariusza lub zapisu stanu gry trwa co najmniej 3,5 minuty. Przy dużych scenariuszach bywa gorzej. Jeśli gramy o późnej porze, możemy się wtedy spokojnie zdrzemnąć. Oceniam to jako niedoskonałość warsztatową programistów gry. Nie pomaga nic zachowanie przez grającego — zgodnie z wymogami instrukcji — 80 MB wolnego miejsca na HD dla plików wymiany Windows. Również ładowanie gry z dysku w trakcie realizacji jej tur trwa irytująco często i z reguły zbyt długo (ok. 1,5 min) mimo używania CD-ROM'u x 10. To potrafi skutecznie zniechęcić do gry. Niestety, nie koniec na tym.

Organizacja i interfejs gry

Organizacja możliwości ruchu i walki w poszczególnych turach nie ma wiele wspólnego z potrzebami samej gry, jak i z logiką walki. Co chwila ukazuje się komunikat powiadamiający, że wyczerpaliśmy właśnie punkty ruchu oraz walki w tej turze. To jest naprawdę dla ludzi o bardzo mocnych nerwach, tym bardziej, że akcja gry jest wtedy przerywana zupełnie zbędnym komunikatem o ocenie Twoich postępów w takiej miniturze. I znowu następuje kolejne, mozolne ładowanie gry. Potem kolejna minitura, znowu można niewiele dokonać i znowu nowy komunikat komentująco-oceniający... Uff! Interfejs obsługi gry odbiega od wypróbowanych, licznych dobrych wzorów. Niestety, odbiega na niekorzyść, jako niezbyt czytelny i w gruncie rzeczy ubogi w pożyteczne opcje, za to zawiera sporo mało przydatnych funkcji. Wspomniałem już we wstępie o łatwiznach w oprawie dźwiękowej gry. Dotyczy to efektów walki. Słychać wyraźnie, jak dla efektu przedłużania ich trwania, niektóre poszczególne frazy powtarzane są kilka razy. Czas na podsumowanie. „The Great Battles of Alexander" mają wdzięczny temat, dobrą i barwną grafikę, niewydolne oprogramowanie, bardzo dyskusyjną organizację możliwości ruchu w poszczególnych turach i niezadowalający interfejs obsługi gry. To sporo jak na jedną strategię! ***Reset***

Grafika 70% Grywalność 65%
Oryginalność 60% Dźwięk 71%

Strategia o ciekawym temacie i grafice, źle pomyślanej organizacji tur, niezadowalającym interfejsie i niewydolnym programowaniu.

WERDYKT 65%

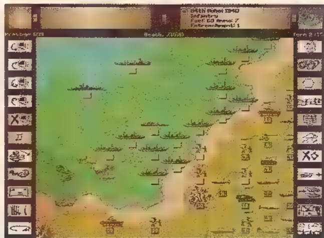


Pacific General

Strategie oparte na mapach heksagonalnych, rozgrywane w turach cieszą się nadal nie słabnącym powodzeniem. Wie o tym również firma „Mindscape", która wydając grę „Pacific General" udowodniła, jak wiele nowego da się jeszcze „wycisnąć" z tak wyeksploatowanej już formy.

Tegoroczna oferta gier komputerowych jest wyjątkowo łaskawa dla fanów „strategii". Co cieszy, gry strategiczne rozgrywane w systemie tur i oparte na heksach cieszą się nadal niesłabnącym powodzeniem. Firma SSIprzygotowała właśnie najnowszą grę z „serii generalskiej". Jest nią „Pacific General" – strategia obejmująca walki lądowe, powietrzne i morskie, toczone na Pacyfiku w okresie II Wojny Światowej. Być może niektórzy fani przeczytawszy te słowa żachną się i wzruszą ramionami. Pomyślą, że firma w pogoni za zyskami przygotowuje coraz to nowsze, niewiele różniące się między sobą kopie gier, w których zmienia jedynie daty, nazwy miejscowości i – w pewnym stopniu – rysunki ikon jednostek wojskowych. Na szczęście w przypadku „Pacific General" tak nie jest! Dysk „Pacific General" zawiera rolling demo przygotowywanego przez te firmę „Panzer General'a 2", w którym sposób ekspozycji mapy pola bitewnego i poruszania oraz animacji jednostek wojskowych przypomina do złudzenia ekran walki z gry „Command & Conquer". Ale spoko – pożyjemy, zobaczymy! Na razie, zajmijmy się bliżej „Pacific Generalem".

Nowy „generalski" interfejs. Miłą niespodzianką jest wprowadzenie w „Pacific General" usprawnionego, gruntownie zmodernizowanego interfejsu gry.



INFO

Wydawca:	Mindscape
Producent:	SSI
Data wydania:	Październik
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Jest on wielowariantowy oraz niezwykle bogaty w opcje. Zarazem jednak istnieje i nie ma go. Gra jest pomyślana bowiem tak, że w zakresie podstawowych poleceń nie musimy ustawicznie wyświetlać na ekranie pasków opcji interfejsu, ograniczających wielkość pola walki. W zupełności wystarczy tu posługiwanie się myszką i shortcuts keys, czyli domyślnymi klawiszami skrótów poleceń operacyjnych pola walki. Jest ich zaledwie 16-cie, łatwych do zapamiętania. Jeśli jednak ktoś pragnie użyć którąś z kilkudziesięciu kolejnych i dostępnych opcji – to proszę bardzo! Naciśnięciem spacji lub specjalnym wskazaniem i kliknięciem LPM wywołujemy po obydwu bokach ekranu paski z ikonami opcji. Paski te możemy dowolnie zmieniać klikaniem PPM. Eleganckie, wygodne i skuteczne! Interfejs ogólny gry umożliwia dostęp do interfejsów specjalnych, obsługujących powoływanie (zakup), usprawnianie (upgrade) i naprawę (repair) uszkodzonych w walce jednostek. Oczywiście nic za darmo, wszystko w zależności od liczby uzyskanych w danej turze punktów zwycięstwa. Te „podinterfejsy" znane zresztą z poprzednich gier serii, bardzo wzbogacają grę. „PACIFIC GENERAL" posiada oczywiście opcję „multiplayer" po kablu, w sieci i poprzez modem.

Generator

W „Pacific General" twórcy zrezygnowali z opcji edytora misji. Dali jednak w to miejsce coś bardzo podobnego i zarazem znacznie lepszego. Otóż jedną z podstawowych ośmiu opcji ekranu wstępnego gry jest opcja „Battle Generator" - nazwa mówi sama za siebie. Przy jej użyciu (a jest to zabawa sama w sobie) uzyskujemy dostęp do map i wyboru jednostek wojskowych z poprzednich gier „generalskiej serii" – „Panzer general" i „Allied General". Wykorzystując je możemy sami tworzyć zapierające dech w piersiach scenariusze. Skorzystałem z tego natychmiast, tworząc dwa: „Napaść Niemiec na Polskę 1.09.1939" i „Bitwę Stalingradzką 19.09.1942 – 2.02.1943". Generator funkcjonuje bezbłędnie, a zabawa jest przednia!

Misje i kampanie
Gra oferuje misję tutorial oraz 23 scenariusze misji pojedynczych. Pragnę podkreślić, że obejmują one walki jednostek lądowych, powietrznych, morskich i... podwodnych. Ikony jednostek eleganckie i czytelne w trakcie akcji to maleńkie animacje walki. Specjalne wyświetlacze informują o stratach poniesionych przez nas i przez wrogie jednostki w trakcie starć. Niezależnie od tego można wyświetlać (po staremu), w sposób stały, okienka z punktami wartości bojowej jednostek. Mnogość teatrów walk powinna całkowicie satysfakcjonować każdego gracza. Są tu wszystkie najważniejsze etapy II Wojny Światowej dotyczące zmagań na Pacyfiku, począwszy od zdradzieckiego japońskiego ataku na Pearl Harbour w dniu 7 grudnia 1941 roku. „Pacific General" – jak każda szanująca się strategia posiada również jedną misję fikcyjną. Jest to nigdy nie mający miejsca atak Japończyków na San Francisco w roku 1944.

Grafika i oprawa dźwiękowa

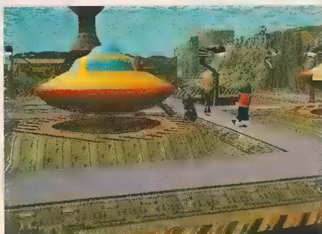
Grafika SVGA jest dobrej jakości, zadowala w pełni konwencją i czytelnością rysunku oraz jego kolorystyką. Ciekawe są wizualne przerywniki, stylizowane na stare rysunki japońskie. Wszystko to wymaga jednak karty graficznej z jednomegabajtową pamięcią. Animacje gry są płynne i ciekawe. Na specjalne słowa uznania zasługuje strona dźwiękowa gry. Mamy tu świetny, rytmiczny podkład muzyczny w jazzowych stylach lat czterdziestych i dobre efekty dźwiękowe w stereo. Zaskoczeniem są krótkie i zabawne komunikaciki w obcych dla Amerykanów językach, w tym również „wódczany" komunikat w języku rosyjskim. Strona techniczna ścieżki dźwiękowej jest bez zarzutu.

„Pacific GENERAL" zrobił na mnie zdecydowanie dobre wrażenie, zapewnia wiele godzin fajnej zabawy i sądzę, że wart jest zakupu. ***Reset***

Grafika 80% Grywalność 85%
Oryginalność 80% Dźwięk 90%

Strategia z „generalskiej" serii SSI. Obejmuje walki lądowe, powietrzne i morskie na Pacyfiku. Nowy interfejs obsługi i nowy engine gry.

WERDYKT 86%







Little Big Advent

[redacted] początku września - [redacted] - zaczyna się szkoła, powinno się zostawić komputer, zabrać [redacted] naukę itp. itd. Akurat [redacted] początku września do[redacted] tę [redacted] i szkoła, znajomi [redacted] wszystko inne poszło [redacted] kompletną odstawkę. [redacted] było przez tydzień, [redacted] końcu musiałem się opanować i z [redacted] odkleiłem się [redacted] klawiatury i monitora.



Kiedy na rynku ukazała się przygodówka Little Big Adventure, świat graczy oszalał na jej punkcie. Gra miała mnóstwo zalet. Wspaniała, piękna, szczegółowa i niespotykana w tamtych czasach, idealnie zrobiona grafika izometryczna (akcje widać z góry pod kątem jak w Syndicate czy SimCity 2000). Znakomita, bardzo zabawna i płynna animacja postaci. I w końcu najważniejsze – fenomenalne połączenie gry przygodowej z etapami zręcznościowymi. Walka, skakanie po platformach, umykanie przed toczącą się w twoim kierunku belką z nabitymi kolcami – to wszystko było na porządku dziennym. Całość była doskonale wyważona. Nie było zbyt łatwo, ale nie było to aż tak trudno, aby niezbyt zręczna osoba nie poradziła sobie. Nigdy jednak elementy zręcznościowe nie górowały nad znakomitą częścią przygodową okraszoną bardzo dobrą fabułą. Ale jak jest teraz?

Po upływie dwóch lat Adeline wydała kontynuację tego przeboju. Gdy egzemplarz gry dostał się w moje ręce, natychmiast zabrałem się do roboty (czyt. zabawy), aby sprawdzić czy fantastyczne opowieści o następczyni LBA się sprawdzą. Drżącymi rękoma rozpieczętowałem opakowanie i rozpocząłem procedurę instalacyjną. Obawiałem się bowiem, że będzie to tylko gra dobra. Ja nie chciałem gry dobrej. Chciałem gry znakomitej – godnej kontynuacji wielkiego hitu. A gdy już ją zainstalowałem, chwilę pograłem i... co się okazało? Oznajmiam wam, że moje obawy nie potwierdziły się ani troszeczkę. To produkt, w którym wszystko: klimat, grywalność, grafika, dźwięk i co tam jeszcze można sobie wymyśleć, jest [redacted] celującym poziomie. Nie zabrakło w nim wspaniałych innowacji, o których za chwilę napiszę, ale najpierw fabuła.

Gdzieś w innej rzeczywistości jest sobie planeta Twinsen, leżąca między dwoma słońcami. Planetę tę zamieszkuje kilka ras, całkiem przyjemnych stworzonek. Pierwsza to Queches – najbardziej przypominająca ludzi. Quech to również nasz bohater – Twinsen. Następnie są Grobos - wyglądają jak słonie, chodzą jednak na dwóch nogach i Rabbibunnes - królikowate stworzonka o piskliwym głosie z wyglądu troszkę

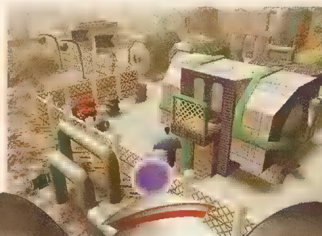
INFO

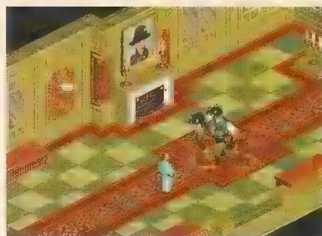
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	[redacted]
Data wydania:	Już jest
Cena:	150.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium75 SVGA, [redacted] RAM, [redacted]D-ROM, SB/GUS

przypominające ludzi. Little Big Adventure 2 jest bezpośrednią kontynuacją jedynki, w której główny bohater, Twinsen uratował swoją planetę przed zagładą, grożącą ze strony złego dr. Fun Frock'a. Od tamtego czasu wszyscy żyli sobie w spokoju i dostatku. Twinsenowi i jego dziewczynie Zoe wybudowano nawet pomnik, a wszystkie pozostałości po Fun Frock'u zrównano z ziemią. Wkrótce jednak zaczęło się dziać wiele dziwnych rzeczy, które zakłóciły spokojne żywociki mieszkańców Twinsun. Pojawia się dziwna, jak na tę porę roku, burza. Błyskawica rani Dino Fly'a, bliskiego przyjaciela Twinsena i Zoe. Dla chorego trzeba zdobyć lekarstwo, które jak się okazuje, jest dostępne tylko na sąsiedniej wyspie. Nie można jednak tam się udać, gdyż musi ustać burzowy sztorm. No tak, ale potrzebny jest mag - meteorolog, który przepędzi swą mocą chmury i przywróci słoneczną pogodę. Jednak i z tym jest kłopot - mag aby spełnić swą powinność musi udać się na najwyższy punkt wyspy - latarnię morską, a latarnik, zamknąwszy miejsce swej pracy zapadł się pod ziemię. No to nieźle, Twinsen nie będzie się nudził, czeka na niego robota. Ale to dopiero początek. Wkrótce na Twinsun wylądują Obcy, na początku twierdzący, że przybyli w dobrych zamiarach („chcemy studiować waszą kulturę", he he) jednak okaże się, że mają koszmarny plan porywania dzieci z planety Twinsena i w końcu... nie, nie więcej Wam nie powiem, nie będę Wam psuł znakomitej zabawy. Twinsena czeka odwiedzenie łącznie trzech odrębnych planet! Jednym słowem zapowiada się dużo, duuużo grania.

No! Teraz przyszła pora powiedzieć o czymś, co zrzuciło mnie z krzesła. To grafika. W części pierwszej była znakomita, a w Odysei Twinsena została jeszcze bardziej dopieszczona. Izometryczne lokacje wnętrz mają teraz jeszcze więcej szczegółów (nie wiedziałem, że da się upiększyć już i tak wspaniałą grafikę). Jednak izometryczny sposób przedstawienia akcji pozostał jedynie we wnętrzach, [redacted] na zewnątrz...? To trzeba zobaczyć na własne oczy! Ten engine, który raczy nas tak fantastycznymi lokacjami na „świeżym powietrzu" jest cudowny. Teraz wreszcie możemy zobaczyć jak na Twinsun wygląda niebo, a burza z błyskawicami znakomicie rozświetlającymi otoczenie jest arcydziełem grafiki komputerowej. Kiedy tylko chcemy, możemy zmienić kąt i kierunek „patrzenia" kamery. Gdy ustawimy ją wysoko, widzimy wszystko z lotu ptaka. Wtedy przypomina to trochę część poprzednią. Chcemy zobaczyć ten świat z bliska? Nie ma sprawy. Wciskamy Page Down i już kamera jest nisko nad ziemią. Chcemy, aby kamera wycentrowała się za plecami naszego Twinsena? Palec wędruje







ure 2





na Enter i już po ułamku sekundy oglądamy akcję z innego ujęcia. Gra bardzo przypomina wtedy Alone in the Dark czy Ecstaticę, z tą tylko różnicą, że tu wszystko jest w wysokiej rozdzielczości SVGA i w każdej chwili możemy zmienić ustawienie kamery. A postacie? Ich płynna i zabawna animacja jest super. Twinsen, niezależnie od tego czy biegnie, skacze, czy skrada się, zawsze wywołuje uśmiech na naszej twarzy. Wszystkie jego ruchy są udziwnione, przesadzone i wykonywane w sposób teatralny – zaznaczam, że nie jest to ani trochę irytujące, wręcz przeciwnie! To samo dotyczy wszystkich innych postaci. Widać jak wielką fantazją wykazali się ich twórcy. Wygląd obcych jest przezabawny. Trafiony policjant-ufok śmiesznie się wygina, o mało nie przewraca i macha groźnie w naszym kierunku pałką, wykrzykując coś. Postacie, moim zdaniem, wykonane są bardziej fantazyjnie i pomysłowo niż choćby w Ecstatica 2. I co wy na to? Ja mógłbym pisać i pisać o tej grafice, ale i tak, nie opiszę wam dokładnie przeżyć, jakich doznajemy podczas jej oglądania. O dźwięku również muszę wspomnieć, bo jest on co najmniej tak dobry, jak grafika. Każda z postaci ma inny głos, specyficzny dla swojej rasy. Najśmieszniej mówią Obcy w marynarkach i ciemnych okularach – jednolitym, drżącym głosem. To trzeba usłyszeć samemu. Przy tym wszystkim mowa jest krystalicznie czysta, żadnych szumów, zgodnie z wymogami dzisiejszych czasów. Motywy muzyczne powtarzane są częściowo za pierwowzorem, lecz są na tyle ulepszone, by móc się na nowo spodobać. Jest też wiele całkiem nowych utworów. Jednym słowem muzyka jest przyjemna, spokojna, nie nużąca i myślę, że każdemu z Was się spodoba.

Twinsenem sterujemy za pomocą kursorów. Może on się poruszać w czterech trybach: normalnym – chodzi, rozmawia, przeszukuje; sportowym – biega, skacze; agresywnym – walczy oraz dyskretnym – skrada się, chowa. Jest to świetne rozwiązanie, gdyż można uniknąć problemów, z jakimi spotykaliśmy się w innych grach tego typu. Bohater ma dwa „paski" oznaczające energię zdrowotną i magiczną. Ta druga ma duży wpływ na zasięg naszej magicznej kuli. Skoro już o tym mowa, to do walki na większą odległość mamy jeszcze sporo innych wynalazków, jak dmuchawka, strzałki, a w późniejszych etapach nawet pistolet. Podczas przeszukiwania różnych sprzętów, takich jak: szafki, biurka, doniczki, śmietniczki, możemy znaleźć trochę zdrówka, energii magicznej, szczęśliwych koniczynek dających nam dodatkowe życie, pieniążków itd.

Jedną z przyczyn sukcesu części pierwszej była wielka swoboda ruchów i ogromny teren do zwiedzenia. Teraz owa swoboda nabrała naprawdę ogromnych rozmiarów! Możemy zajrzeć dosłownie w każdy kąt, porozmawiać z kim tylko chcemy. Przykładów jest wiele. Każda z postaci prowadzi własne życie. Czasem podczas rozmowy z Twinsenem zwierza się mu ze swych problemów. Te same postaci raz spotykamy na ulicy, innym razem w barze. Przez pomyłkę wchodzimy do damskiej sauny, a przesiadujące tam panie oburzają się i wołają pomocy. Stojącemu na warcie strażakowi ze zmęczenia kleją się oczy, usypia, podchodzimy do niego, a on nagle wystraszony budzi się z letargu, aby po chwili znów przysnąć. Chodzimy po Parku na jednej z wysp, niechcący wchodzimy na trawę, podbiega wkurzony cieć i krzyczy na nas. Innego razu Zoe przysyła nam samochód. Możemy wsiąść do niego i jeździć, gdzie tylko dusza zapragnie, gdy znudzi nam się jazda po drodze, zbaczamy i szalejemy po wydmach, gdy wrócimy na drogę, spotykamy jadący(?) w przeciwnym kierunku latający dywan(?), na którym siedzi mag. Zajeżdżamy mu drogę, a on hamuje z piskiem i o mało nie spada z dywanu. Czyż to nie jest wspaniałe? Tak! To jest piękne, wspaniałe i fascynujące! A pomysł z samochodem jest znakomity. Autorzy rozwinęli motyw z LBA, gdzie też można było jeździć pojazdami, jednak tam nie mieliśmy wpływu na to gdzie pojedziemy. Podobnych przykładów w grze jest bardzo dużo, tak więc ani przez chwilę nie będziesz się nudził.

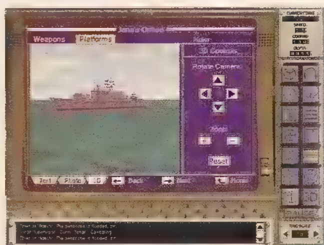
W LBA2 poprawiono parę irytujących błędów z części pierwszej. Jednym z nich jest opcja zachowywania gry. Podczas gdy w pierwowzorze była ona dosyć bezsensowna, to teraz stan gry możemy zachować w każdej chwili. Również opcję autosave poprawiono w znacznym stopniu. Teraz jest ona dużo przyjemniejsza w użyciu i co najważniejsze - skuteczna. Drugą niedogodnością było to, że nasz bohater tracił energię i czas w wypadku „zderzenia" ze ścianą. To również poprawiono.

Ta piękna gra ma tyle zalet, że mógłbym o niej pisać, pisać i jeszcze raz pisać. Jest ona wspaniałą pozycją na rynku, który zalewają kiepskie i średnie pozycje. Niewiele jest w dzisiejszych czasach produktów, w których grywalność stoi na równie wysokim poziomie, co oprawa graficzno-dźwiękowa. Jest w niej tyle fantazji, inwencji, pracy i wysiłku twórców z Adeline, że powinno należy im się za to duży bonus. Na koniec napiszę tylko tyle: jeśli chociaż troszeczkę lubisz przygodówki, to biegnij do sklepu i kup LBA2! Ta gra jest warta każdego włożonego w nią grosza i każdej spędzonej przy niej minuty. W moim prywatnym rankingu przygodówek LBA2 zadebiutowała na czołowym miejscu. Jest po prostu wspaniała! ***Krzysiek***

Grafika 95% Grywalność 91%
Oryginalność 89% Dźwięk 85%

Znakomita przygodówko-zręcznościówka, grafika, dźwięk, klimat, wszystko utrzymane na bardzo wysokim poziomie.

WERDYKT 94%





688i Hunter

Tytuł tej gry mówi sam za siebie. To symulator łodzi podwodnej SSN klasy „Los Angeles"! Pychota!

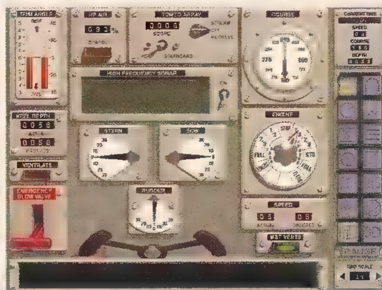
Kto nie chciałby dowodzić najnowszej generacji myśliwskim okrętem podwodnym z napędem nuklearnym? Kto nie pragnąłby odpalić z jego wyrzutni, sterowanych radarem pocisków „Harpoon" lub – w zanurzeniu – pocisków manewrujących „Tomahawk", zatapiających okręty i dewastujących cele lądowe?

Wiadomo, że twórcami gry „688(I) KILLER HUNTER" są „Jane's Combat Simulations" oraz „ECA" – zespół autorski licznych i udanych symulatorów lotniczych – wiernie, aż „do bólu", naśladujących obiekty rzeczywiste. To wszystko wydaje się zapowiedzią – jeśli nie gwarancją – świetnej rozrywki. Czy zakupienie gry „688(I) K.H." w pełni potwierdzi te przypuszczenia i przyniesie wiele godzin odlotowego relaksu – zapytają liczni fani zaskakujących ataków z głębokości peryskopowej i zadawania ciosów w zanurzeniu? Myślę, że to dobrze postawione pytanie i trzeba będzie na nie odpowiedzieć.

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Jane's Combat Sim.
Data wydania:	Już jest
Cena:	150.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Rzut oka na okręt SSN 688(I)

Jego bardzo charakterystyczna, długa i masywna sylwetka przypomina ciało wieloryba, do którego doczepiono smukłą wieżyczkę kiosku. Podobieństwo do ryb dopełniają dwa wielkie i płetwiaste, poziome (chowane) stery przednie, umieszczone symetrycznie po obu bokach przedniej części okrętu, tuż za przedziałami 16-to tonowego sferycznego sonaru i urządzeń hydrolokatora burtowego. Stalowy, obłożony wyciszającymi płytkami gumowymi kolos liczy 110,3 metra długości, 10,1 metra największej szerokości oraz 9,9 metra wysokości. Jego szybkość maksymalna w zanurzeniu to 59,3 km/godz. (32 węzły) a załoga liczy 133 osoby, w tym 13-tu oficerów. Napędzany jest reaktorem nuklearnym poprzez dwie turbiny o mocy 35000 KM, a w razie awarii – zapasowym motorem „Magnetek" o mocy 325 KM. Wyposażony w wyrzutnie poziome i pionowe, razi nieprzyjaciela torpedami ADCAP oraz pociskami „Harpoon" i „Tomahawk". Może stawiać miny ruchome Mk 67 oraz Mk 60 Captor. Posiada liczne systemy wspomagania i systemy zakłócające, dysponuje powierzchniowym systemem radarowym, sonarami (pasywnym i aktywnym) oraz hydrolokatorami. Jego maksymalna głębokość zanurzenia wynosi 450 metrów (1475 stóp). W ciągu dwudziestu lat produkcji został wykonany w 62 egzemplarzach, które przechodziły szereg kolejnych, poważnych modernizacji. Czas zanurzenia nie jest dla jego działań – praktycznie biorąc – ogranicznikiem. Przytaczam to wszystko, gdyż mówi to najlepiej o możliwościach walki, jakie oferuje gra „688(I)". Ale możliwości trzeba jeszcze w grze przyoblec w atrakcyjną formę! Paradoks, który nie wyszedł grze na dobre. Przytoczona skrótowa charakterystyka okrętu SSN 688(I) klasy „Los Angeles" podpowiada, że stopień komplikacji obsługi i skutecznych działań operacyjnych tego okrętu jest – mimo wspomagania systemów komputerowych – bardzo wysoki. Okoliczność ta w połączeniu z rzetelną troską „Jane's Combat Simulations" o wysoką wierność odwzorcowania rzeczywistości w grze „688(I)" zrodziła jednak paradoks. Wierność symulacji zastosowanej w tej grze obniżyła bowiem jej stopień grywalności. To, co było dotychczas ogromną zaletą symulatorów lotniczych „Jane's Combat Simulation" i „Electronic Art's", dość niespodziewanie obróciło się przeciwko symulatorowi „688(I) H.K". Myślę, że w grze tej po prostu przesadzono z procedurami obsługi tego wszystkiego, czym zajmuje w praktyce i bez reszty aż 133 ludzi. Ponieważ grę-symulator obsługuje – jak wiadomo – jedna osoba, zaczyna się ona w tym wszystkim nieco gubić. Mnogość ekranów sterowania poszczególnymi urządzeniami okrętu, dziesiątki przycisków ich opcji, konieczność drobiazgowego przestrzegania wielu procedur narzędzi walki – nieco przytłacza i pomniejsza radość korzystania z gry. Pośrednim potwierdzeniem tego co piszę – jest opasła, zapisana drobnym drukiem, licząca aż 283 strony instrukcja gry. Wprawdzie dla niecierpliwych przewidziano jej pierwszy rozdział, zatytułowany „Szybki Start". Ten liczy „zaledwie" 27 stron, ale informacje w nim zawarte nie zapewniają swobodnego poruszania się w grze. To właśnie w grze „688(I) H.K." niezbyt przypadło mi do gustu, choć do niecierpliwych raczej nie należę.



Grafika gry, jej misje i edytor

Ocenę grafiki gry podałem w stopce recenzji. Byłaby ona zdecydowanie wyższa, gdyby nie pewien fakt. Otóż obraz celów widziany w peryskopie jest nadmiernie „rysunkowy", jak gdyby uproszczony i mało przekonywujący. To nie dodaje grze tak potrzebnej atmosfery uczestniczenia w realnym świecie. Jest to druga rzecz w grze „688(I) H.K.", która nie bardzo mnie zadowala. Powiem dla przykładu, że obrazy celów użyte w innym symulatorze łodzi podwodnej p.t. „SILENT HUNTER" są znacznie lepsze i dlatego uważam je za wzorzec. Znawcy gatunku będą z pewnością wiedzieć o czym mowa. Do pozostałych obrazów i ekranów graficznych w grze „688(I) H.K." nie zgłaszam żadnych zastrzeżeń i uważam je za co najmniej dobre. Menu główne gry „688(I) H.K." oferuje misje szkolne i 11 misji pojedynczych (w tym: Adriatyk, Libia, Kuba, Morze Żółte, Morze Północne, Pacyfik, Zatoka Perska i Kolumbia) – nie ma więc na co narzekać! Jest tam też misja ujarzmienia rebelii załogi okrętu podwodnego, misja ratowania załogi uszkodzonego okrętu). Ponadto gra posiada własny świat kampanii, składający się z 15-tu misji. Każda misja pojedyncza posiada również odpowiednik dla rozgrywek wieloosobowych, w których może brać udział od 2 do 8-miu graczy. Gra „688(I) H.K." ma też wbudowany i łatwy w użyciu edytor misji. Umożliwia on tworzenie własnych misji, jak również modyfikację oryginalnych, w celu ich ułatwienia lub utrudnienia. Brak scenariuszy nie grozi tej grze więc w najmniejszym stopniu!

Zamiast podsumowania

Czas odpowiedzieć na pytanie postawione na początku tej recenzji. Otóż gra „688(I) HUNTER KILLER" oferuje wiele godzin zupełnie dobrej zabawy, choć nie aż takiej, jak w przypadku świetnych symulatorów lotniczych „EA" i „Jane's Combat Simulations". Jednak kto jest prawdziwym fanem symulatorów łodzi podwodnych, ten nie powinien przejść obok tej gry obojętnie.

Reset

Grafika 78% Grywalność 69%
Oryginalność 80% Dźwięk 70%

Grę wyróżnia niezwykła dbałość o wierność symulacji. Ta zaleta komplikuje jednak obsługę i obniża grywalność symulatora.

WERDYKT **75%**

iF–22 Raptor

Zwany też „Air Superiority Fighter", F-22 miał zastąpić F-15. Pierwsze projekty powstały [redacted] 1990 r. W maju tego roku odbył się jego pierwszy lot. Na 2004 rok przewidywane jest jego wejście do działań wojennych.

My już teraz możemy nim polatać... a to za sprawą firmy Interactive Magic. Przygotowała ona naprawdę dobry symulator, o niebo lepszy niż iF–16. F–22 jest, podobnie jak i F–15 samolotem do wszelkich działań: od ustanawiania przewagi powietrznej do niszczenia celów naziemnych. Wykonany w technologii Stealth na radarze daje odczyt taki sam, jak paczka z dziesięciu pudełek papierosów. Rozwija prędkość 2 machów. Jak widać – obiekt wymarzony dla gracza. Poziom „umysłowy" przeciwnika stoi na dość wysokim poziomie, który da się dawkować w zależności od naszych umiejętności. W programie zawarto także dynamiczny system rozwoju kampanii. Żadna misja nie powtarza się (fabuła nie jest liniowa). Mamy też oczywiście element współdziałania naszych sił oraz sił przeciwnika... Twoje posunięcia są ściśle związane z posunięciami reszty armii -jeśli wygrywasz, wygrywają również Twoi sojusznicy. To działa także w drugą stronę... Jeżeli chodzi o

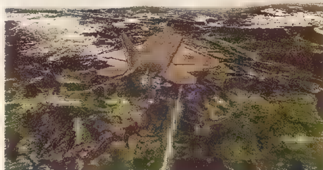
Sterowanie to mamy nowe (nie całkiem) rozwiązanie – tzw. Aktywny Kokpit. Nie musisz już pamiętać kilkudziesięciu klawiszy - (przynajmniej w teorii) wszystko, co chcesz zrobić, uzyskujesz klikając myszką na kokpicie. Genialne urządzenie. Jednak nie jesteśmy do końca pozbawieni klawiatury – takie rzeczy, jak ciąg czy hamulce musimy włączać ręcznie. I tu pierwsza plama autorów, dotycząca dokumentacji – w zestawie bardzo brakuje karty ze spisem klawiszy. Trzeba przeszukiwać za każdym razem

[redacted]

Wydawca:	**Interactive [redacted]**
Producent:	**[redacted] Labs**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**[redacted] SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, [redacted]**

instrukcję, a jest to męczące i czasochłonne. Gra obsługuje kilka rodzajów dżojstików – od najprostszych, poprzez drążki z „grzybkiem" do zaawansowanych programowalnych kontrolerów z przepustnicą. Przy sterowaniu klawiaturą zachowuje się w sposób znany z „FS5/6" czy „Birds Of Prey". Najkrócej można to opisać zdaniem: „Akcji towarzyszy Kontrakcja". Oznacza to, że aby podnieść dziób naciskamy klawisz odpowiedzialny za to i nie przestaje się on podnosić, dopóki go puścimy. Ster musimy wycentrować klawiszem do opuszczania.

Akcja gry toczy się w dwóch obszarach: na Ukrainie i w Bośni. W tym ostatnim wypadku bardzo się przydaje oryginalna ONZowska mapa lotnicza regionu, dodana razem z grą w pudełku. W sam raz do naklejenia na ścianę. Przeciwnik posiada dużo rodzajów sprzętu – od MiGów 29, przez 31, do prototypowego MiGa 42 (to ten, który ma ruchome dysze i robi niewiarygodne akrobacje – ale nie STOVL jak Harrier - dysze ma z



tyłu). Ma także Suchojevy (27, do 37), ciężkie bombowce, transportowce. Ty masz niewiele mniej, m.in. F–15, F–16, F–22 (oczywiście), A–10. Słowem – sprzętu multum. Do tego dochodzą także pojazdy naziemne, SAMy, AAA i inne. Jest co niszczyć :).

[redacted] prezentuje się dobrze z góry, a gorzej z dołu. Na dole ziemia cierpi na elephantasis, czyli pixelozę. Wynika to stąd, że zostały na nią nałożone zdjęcia satelitarne. W sumie obłożono ponad 250,000 mil kwadratowych PRAWDZIWEGO świata. Jeśli w grze jest jakiś domek, to rzeczywiście też. I odwrotnie. Efekt jest doskonały (z wysoka), bo wszystko pasuje do map i jest bardzo rzeczywiste, ale, niestety, efekty uboczne są również widoczne. Wszystkie pojazdy, samoloty są doskonale odtworzone i animowane. A co najważniejsze – gra nie ma zbyt wielkich

Wymagań Sprzętowych które są, jak na polskie realia, średnie. Sprzęt potrzebny do grania to P90, 16 MB RAM, Win95 (ouch!), karta graficzna z 1 MB pamięci. Zalecany natomiast procesorek to Pentium 133, 50 MB RAM (na 32 da się grać, na 16 nie próbowałem, ale podejrzewam, że dość ostro młóci dyskiem, gdyż u mnie intensywnie z tegoż korzysta). Natomiast jeśli idzie o zapotrzebowanie na przestrzeń dyskową, to tu gra jest wyjątkowo niestandardowa. Główne pliki zajmują 40 MB, plus po 50 MB na każdy teatr. Dodatkowo zalecają nagrać tekstury z kompaktu i resztę gry, poza animacjami. W najgorszym wypadku wypada tego około 300 MB. A i tak misja ładuje się minutkę.

Podsumowując gra jest dość dobra. Wyraźnie odstaje ponad przeciętną. Jest pewnikiem lepsza od poprzedniczki i jednym z lepszych symulatorków, w jakie ostatnio grałem. Można zaryzykować stwierdzenie, że jest reprezentantem pewnego standardu (nie całkiem już nowego), który zawiera się w: grafice zrobionej ze zdjęć satelitarnych, mnóstwem bajerów i brakiem obsługi UltraSounda (działa bowiem pod Wingrozem 95 z DirectXem). Gra, oczywiście, posiada opcje multiplayer: przez sieć (InterNET, IPX), kabelek i modem. Chyba kupię Gravisa Extreme... ***Cefek***



Grafika 85% Grywalność 75%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Gra jest taka, jaka być powinna - jest klasycznym symulatorem, mimo tego fajnie jest polatać F–22.

WERDYKT 77%





Scourge of Armagon

Quake Mission 1

Wydawanie dysków z dodatkowymi misjami stało się już regułą, gdy w grę wchodzą wielkie przeboje. Tak więc wcale się nie zdziwiłem, gdy ID Software, przygotowując „Quake 2", uraczyła [redacted] kompletem dodatkowych misji do „jedynki" pod nazwą „Scourge of Armagon".

Quake jest niewątpliwie grą, która doczekała się najwięcej rozszerzeń i dodatków. Jego prosta do zmodyfikowania struktura sprawiła, że w niedługim czasie w Internecie pojawiło się pełno dodatkowych plansz, gadżetów i edytorów czy chociażby osławiony Reaper Bot. Jednak wyszukanie wśród całego tego chłamowatego stuffu naprawdę smakowitych kąsków to prawdziwe wyzwanie. Dlatego też instalując „Scourge of Armagon" — pierwszy z oficjalnie licencjonowanych mission packów do „Quake" — wiązałem z nim dość duże nadzieje, tym bardziej iż za jego stworzenie odpowiedzialna była grupa Hipnotic, kilku znakomitych koderów związanych z ID Software. Pomagali oni m.in. przy tworzeniu engine „Quake 2", a w chwili obecnej zajmują się swą pierwszą samodzielną strzelaniną FPP — „Sin".

„Bicz Armagona" wymaga posiadania pełnej wersji „Quake", bez której w ogóle nie chce ruszyć. Po krótkiej, zjadającej nam z twardziela dodatkowe 40 megsów instalacji, można znów ruszyć do boju. Fabuła (o ile o takowej można tu w ogóle powiedzieć) zaczyna się z chwilą, gdy imperium zła Shub Niggouratha, wraz z dowodzonymi przez niego maszkarami odeszło w niebyt, przy niemałym udziale pewnego dzielnego wojownika. Niestety (a dla nas stety), okazało się, że jeden z generałów armii Quake'a — Armagon wciąż jeszcze dysponuje licznymi wojskami, które zagrażają naszemu wymiarowi. Niewiele więc namyślając się, nasz wojownik postanowił (pod pretekstem inspekcji w kwestii zachowywania podstaw higieny i równouprawnienia wśród Shamblerów i Ogrów), złożyć Armagonowi niezapowiedzianą wizytę.

INFO

Wydawca:	**Activision**
Producent:	**Hipnotic**
[redacted] wydania:	**Już [redacted]**
Cena:	**97.00**
Dystrybucja:	**Optimus-Bis**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX4**
	SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, Quake

Co nowego? Ludzie z Hipnotic wyszli chyba z założenia, że nie można nie dodać nic, bo wtedy dostaną od graczy pomidorami, jak również nie chcieli chyba zbytnio się przepracowywać. Część z nich robiła wcześniej w 3D Realms przy „djuku", i odcisnęło to swe piętno na poziomach w „SOA". Występuje tu znacznie więcej „interakcji" z otaczającym nas światem, np. kule zostawiają ślady na ścianach, zegar na wieży wybija północ, ale do Księcia to wciąż jeszcze baaaardzo daleko. Wszystkich poziomów jest 15 (plus jeden dla trybu multiplayer), kompletnie zakręconych i zapętlonych tak, iż przebijanie się przez nie zajmie graczom znacznie więcej czasu. Niektóre z plansz zrobione są z dużym polotem np. Lost Mines (toczące się z góry głazy niczym w Indiana Jonesie, sypiące się sufity, urywające półki), znakomite Tor Torment (jazda górską kolejką wagonikową) czy piekielnie trudne Limbo. Część natomiast jest tylko bezpłciową i wyraźnie odstającą od reszty rzeźnią — widać iż ich twórcom skończyły się chyba pomysły. Gwałtownie został też podniesiony ogólny poziom trudności. Przeciwnicy sypią się zza każdego rogu, a sytuacje, w których wpadamy do pomieszczenia z Shamblerem, Vorem i kilkoma Knightami, zdarzają się niepokojąco często. Również amunicji nie dowieźli zbyt wiele, więc hasło „zabijaj oszczędnie" może stać się naszym mottem. W bestiarium przybyło Gremlina (potrafi ukraść graczowi broń), ruchomych min i uzbrojonego po zęby Skorpiona, zaś z nowych pozycji w naszym arsenale wspomnieć należy reagujące na ruch granaty, działko laserowe i potężny młot-killer, emitujący na wszystkie strony strumienie plazmy. Znakomitym pomysłem jest Róg Przywołania. Po jego zebraniu u naszego boku materializuje się jedna z bestii, która nie tylko podąża za nami krok w krok i rozświetla okolicę (radioaktywna czy jak?), ale również rzuca się na atakujących nas wrogów. Pół biedy, gdy jest to np. piesek, ale gdy przyłączy się do nas Shambler(!!!). Do całości dodano jeszcze kilka ostrych kawałków muzycznych, ale nie są one najwyższych lotów.

Muszę przyznać, że po skończeniu pierwszego „Quake", który miał tylko dwa naprawdę ciekawe epizody przeznaczone dla jednego gracza (pierwszy i ostatni), odczułem pewien niedosyt. Dlatego też powstanie „Scourge of Armagon" powitałem z niekłamaną radością. Dodatkowe 15 misji stworzono głównie z myślą o graczach bawiących się w pojedynkę, więc na nudę nie można narzekać. Kilka nowych broni, potworów i zmyślnie skonstruowane pułapki również działają tutaj „in plus". Jeżeli skończyłeś wszystko w oryginalnym „Quake", wciąż łakniesz więcej, a rozsiewany po Internecie badziew już Cię nie bawi; to „Scourge of Armagon" z pewnością przykuje Twoją uwagę na dłużej. Należy jednak pamiętać, że wciąż wydajesz pieniądze na tę samą grę poddaną kosmetycznym poprawkom.

Piotres

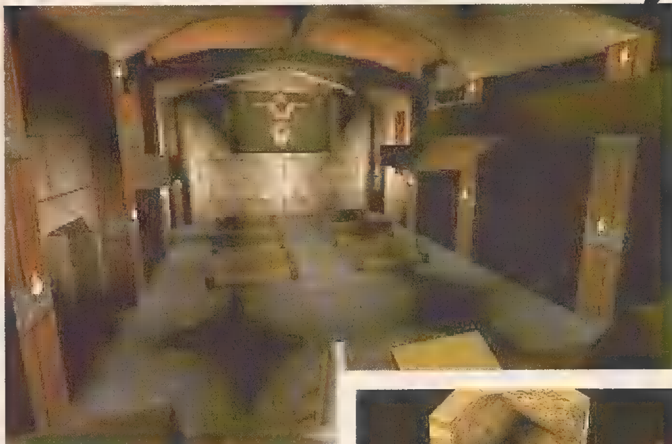
Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Komplet nowych i jeszcze ciekawszych plansz, które można spokojnie polecić wszystkim zakwaszonym maniakom.

WERDYKT 80%

Quake Mission 2
Dissolution Of Eternity

Uwaga wielbiciele „Quake" – dostawa towaru! Nowe bronie, [redacted] potworki, 15 nowych plansz, czyli [redacted] prostu – „Mission Pack nr 2"



INFO

Wydawca:	**Activision**
Producent:	**Rogue**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**91.00**
Dystrybucja:	**Optimus-Bis**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**[redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, Quake**

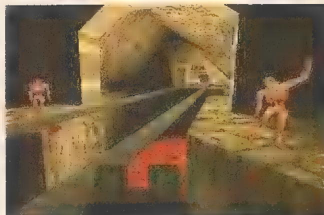
Dissolution of Eternity to druga, po „Scourge of Armagon", paczka z misjami do „Quake". Tym razem za jej stworzenie odpowiedzialni są panowie z Rogue Entertainment, autorzy m.in. gry RPG – „Strife", która w zeszłym roku odniosła w Stanach dość poważny sukces. Na płytce (pełna wersja kwaka oczywiście niezbędnie potrzebna) przywędrowało do nas 16 nowych poziomów, w tym jedna arena do morderczej walki sieciowej (ale nie jest ona zbyt ciekawa). Dodano też drużynowy tryb CTF – capture the flag – polegający na wyniesieniu flagi z obozu przeciwnika przy jednoczesnej ochronie własnej. Ale od razu muszę zaznaczyć, że wszyscy próbujący używać któregokolwiek z „Mission Packów" do gry sieciowej, trafili prawdopodobnie pod zły adres. Te misje powstały po prostu wybitnie pod kątem graczy pojedynczych.

Bawimy się w dwóch epizodach. Pierwszy to „Forteca Overlorda" – kolejnego generała armii Quake'a oraz „Podróże w czasie" – cud miód paluszki lizać – bardzo mroczna i bardzo rajcująca wycieczka do starożytnej Grecji i piramid Faraonów. Nowe, oprócz plansz oczywista, są przede wszystkim bronie – rozmnożone granaty i rakiety w wersji „multi", podpompowane gwoździe „lava" (bardzo wydajne) oraz nowa wersja Plasma Gun (popularnej spawary). Dowieźli też nowe potworki, jednak wypadają one jakoś blado w porównaniu z tymi z pakietu „Armagon" (mimo iż tam było ich „aż" trzy). Naszego seksownego wojownika nagabywać będą nie mniej seksowne Mumie (otulone w bandaże Zombie – czyżby na wakacjach w Egipcie?), Posągi (lubiące ożywać, gdy stoimy do nich tyłem), Szable (wyrwały się spod kontroli rycerzy) oraz Elektryczne Węgorze, których wysłanie w zaświaty to kwestia dwóch, no czasem trzech serii z gwoździówki. Na deser mamy Smoka i Guardiana – jedyne, dla których można użyć przymiotników „oryginalne" oraz „zabójcze". Można też odnaleźć pas antygrawitacyjny, który ułatwi odnajdywanie sekretów. Pułapki są niestety znacznie mniej pomysłowe i zróżnicowane niż to miało miejsce w „Scourge". To chyba jedyna zasadnicza wada, o którą można mieć pretensje do twórców tego Mission Packa. Ciekawie wypadły jedynie olbrzymie, bujające się topory. Cała reszta zasysa.



Wydaje się, że ID Software bardzo trafnie dobiera sobie partnerów. „Mission Pack 1 – Scourge Of Armagon" przygotowali ludzie związani z Hipnotic (ostatnio grupa przemianowała się na Ritual) – znakomici koderzy i designerzy, co niewątpliwie odbiło się na finalnym produkcie (zainteresowani patrz strona obok). Tymczasem Rogue Entertainment to dobrzy rzemieślnicy, dlatego też opracowany przez nich „Mission Pack 2 – Dissolution Of Eternity" tchnie profesjonalnym wykonaniem, mimo iż nie zwala z nóg efektownymi sztuczkami. Jednak w ogólnym rozrachunku wygrywa Rogue. W „DOE" po prostu wszystko trzyma się kupy – poszczególne levele łączą się w jakąś logiczną całość, a nie są tylko popisem spektakularnej grafiki i zaskakujących pułapek, luźno i na siłę zbudowanych wokół Armagona. Poziomy „Eternity" są znacznie bardziej „zwarte", nie ma tu beznadziejnego biegania w kółko, sekrety jakby prostsze do odkrycia, a pułapki łatwiejsze do ominięcia (wiecie, jak to jest – publiczność chce wiedzieć, że On to jest Ona, a kiedy zgadnie – jest zachwycona – to taka mała dygresja). Wszyscy hardcore'owcy zaraz się obruszą, że pochwalam takie ułatwienia, ale dzięki temu w pakiet „Eternity" gra się po prostu przyjemniej. Można spokojnie dać się ponieść zabawie, bez ciągłego klepania Quicksave i Quickload, bez deprymującego oglądania świata z „perspektywy leżącego trupa" i męczącego liczenia się z każdą zmarnowaną rakietą czy gwoździem. Nie natkniemy się na momenty, których przejście graniczy z cudem. A i atmosfera jest jakby mroczniejsza i bardziej przybijająca, co również wpływa dodatnio na grywalność. Levele, mimo iż uboższe pod względem jakości tekstur czy najdziwniejszych konstrukcji architektonicznych, którymi „Scourge" raz po raz nas zaskakiwał, są jednak bardziej przyciągające. Całość jest jakaś taka „duszna", klaustrofobiczna, zaś sytuacje w rodzaju spacerów nad szczelinami lawy wśród trzęsącej się podłogi, która niebawem może posypać się w dół, jeżą włos (jeden? – Kuba) na głowie. No i w końcu główny boss, który w „Scourge" był żałośnie prosty. Smok z „DOE" robi znacznie lepsze wrażenie. Całość jest na tyle kwakowa, aby zadowolić konserwatystów, ale również w miarę świeża, więc nie można narzekać na brak nowości. Dlatego właśnie oceniam „Mission Pack 2" o oczko wyżej.

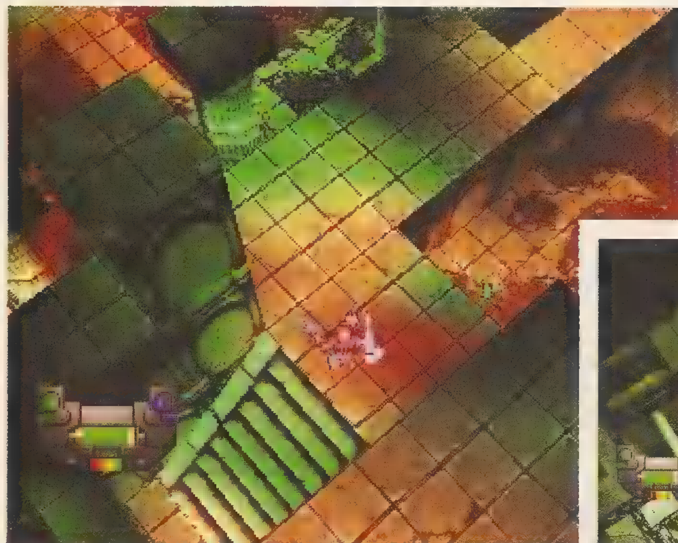
Piotres

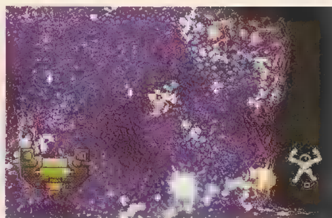


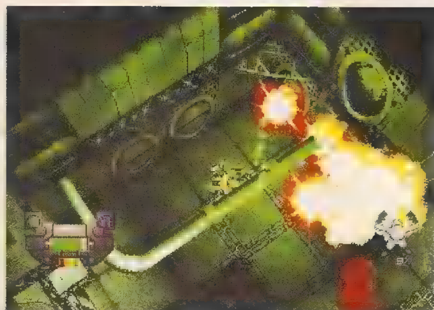
Grafika 80% Grywalność 95%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Pod względem technicznym „DOE" ustępuje trochę „SOA", jednakże jest bardziej grywalny.

WERDYKT 85%







Machine Hunter

Popularna jest ostatnio teza, jakoby gry komputerowe zwiększały agresywność młodzieży i przekształcały ją w rządne krwi bestie. Według mnie natomiast lepiej by było, aby człeczek maksymalnie czymś wpieniony wyżył się na jakichś pikselowych potworkach, a nie wyruszył w miasto, dzierżąc siekierę w dłoni i był przyczyną kilku(dziesięciu) zgonów.



Kiedy wpadł w moje ręce najnowszy produkt Eidos, zamierzałem się właśnie na swój magnetofon, który chwilę wcześniej przeżuł i wypluł moją ulubioną kasetę. Z trudem porzuciłem poprzednie zajęcie - pomogło mi w tym to, że gierka nazywała się Machine Hunter, co w wolnym tłumaczeniu oznacza Łowcę Maszyn. Nazwa zapowiadała rozwałkę kilku dalszych lub bliższych krewnych mojego magnetofonu. Zapuściłem Windows '95 i odpaliłem owo cudeńko – oczom mym ukazało się intro, na którego temat lepiej nie będę się wypowiadał. Na szczęście sama gra prezentowała się o niebo lepiej...

W Machine Hunterze sterujemy widzianym z góry ludzikiem, który łazi po różnych bazach i rozwala hordy przeciwników. Grafika jest, co stwierdzam z dużym zadowoleniem, śliczna, a do tego ocieka lejącą się zewsząd krwią. Dźwięk jest również całkiem przyjemny, a odgłosy wydawane przez zabijanych przeciwników dają naprawdę dużo radochy. Sterowanie naszym herosem na początku może sprawiać trochę trudności, ale już po kilku chwilach powinniście poczuć bluesa. Wrogowie to najczęściej ludzie, jednak od czasu do czasu trafiają się roboty, które mogą wam trochę utrudnić życie. W tym miejscu muszę wspomnieć o możliwości przejęcia wrogiego robota - wszystko co musicie zrobić, to powstrzymać się przed niszczeniem delikwenta, kiedy już przestanie się odgryzać i „wejście" w niego. Dzięki temu przeistoczycie się w jego postać, co zwiększy waszą siłę ognia i wytrzymałość. Kiedy Twoja energia w tym wcieleniu spadnie do zera, przybierzesz z powrotem ludzką postać i będziesz mógł kontynuować rozwałkę. Machine Hunter jest doskonałą gierką na wyżycie się, ale po kilku godzinach staje się nudna, mimo to każdy szanujący się „killer" powinien w nią zagrać. Na tym chyba skończę, bo właśnie minęła dziewiętnasta i zaczęły się Smurfy! ***Kayackash***

P.S. Podziękowania Gipie za użyczenie swojej klawiatury na czas grania i poprawiania BŁENDUF.

INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Eurocom
Data wydania:	Nieznany
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 60 SVGA, [illegible] RAM, 2xCD-ROM, Win95



Grafika 78% Grywalność 74%
Oryginalność 55% Dźwięk 80%

Jedna z fajniejszych strzelanek, w jakie dane mi było grać.

WERDYKT 75%

Terracide

Właściwie to nawet nie widziałem żadnych zapowiedzi tej gry. Raz mignęła mi przed [redacted] notka z zachodniej gazety (CTW [redacted] PC Format – już nie pamiętam) - [redacted] wszystko. Jedyne [redacted] zapamiętałem to fakt, że będzie to kolejna gra descentopodobna wydana przez znaną od pewnego [redacted] (wydanie Tomb Raider'a) firmę EIDOS.



Minęły długie tygodnie, aż pewnego razu dostałem do zrecenzowania tę oto gierkę. Przystąpiłem niezwłocznie do działania. Po długiej (i żmudnej) instalacji, wreście ją odpaliłem. Moim oczom ukazało się intro, którego fabuła jest dosyć typowa. W roku 3064 nie starczało już miejsca na Ziemi dla wszystkich ludzi. Z tego powodu Zjednoczone Rządy postanowiły zorganizować ekspedycję do innego układu kosmicznego, w celu zamieszkania jakiejkolwiek planety nadającej się do życia. Kilka lat później zostaje wysłana dosyć duża flota kosmiczna wraz z kolonistami. Po kilkunastu latach docierają oni do pewnej planety nadającej się do kolonizacji - położona jest ona na krańcach galaktyki. Koloniści rozpoczynają swoją misję i... jak to zwykle bywa pojawiają się Obcy. Zostaje zerwana łączność z Ziemą. Po kilku latach, niedaleko orbity Marsa pojawia się powracająca flota kolonistów. Ty, jako główny bohater gry, zostajesz wysłany nowym, eksperymentalnym statkiem „Scout" w celu jej zbadania. Dostałeś rozkaz: zniszczyć wszystkie obce formy życia, znajdujące się na pokładach statków.

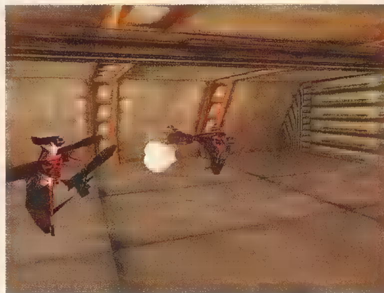


INFO

Wydawca:	[redacted]
Producent:	[redacted]
Data wydania:	**Październik**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, [redacted]**

Tyle fabuły, która mogłaby być, szczerze mówiąc, bardziej rozbudowana i ciekawsza. Jak widać czerpie ona wzorce z takich filmów, jak np. „Alien". A tak w ogóle, to po co ja się jej czepiam? Powinienem się raczej cieszyć, że w ogóle się ukazała i basta...

Cóż można powiedzieć o tej grze? Typowa strzelanka a'la „Descent", okraszona wspaniałą grafiką i równie dobrą, klimatyczną muzyką. Kierujemy bardzo zwrotnym stateczkiem, rozwalamy przeciwników i wykonujemy cele poszczególnych misji. Latamy nie tylko w wąskich korytarzach, podobnie jak we wspomnianym już „Descencie", ale również w przestrzeni kosmicznej. Walki w kosmosie łączą ze sobą levele, tworząc jedną spójną całość. Jedną z wad (dla niektórych może to i zaleta) jest fakt, że „Terracide" jest o wiele „płytsza" od „Descenta". Chodzi mi o to, że mamy o wiele mniej łamigłówek i zagadek logicznych - nie gramy również na czas. Może i dla kogoś jest to zaletą, ale dla mnie na pewno nie. Kolejna z wad to to, co wkurza mnie najbardziej, czyli brak możliwości przedefiniowania klawiatury! Jak w grze FPP (first person perspective) można nie mieć możliwości zmiany klawiszy? Totalna bzdura, wymyślona przez jakiegoś kretyna (może ten błąd występował w beta wersji, którą testowałem, więc w razie czego przepraszam owego kretyna...)! Po prostu nienawidzę bezmyślności programistów: statkiem kierujesz za pomocą kursorów, strzelasz Enterem(?), zmieniasz broń lewym alt, itd. itp. Jego obsługa rozrzucona jest po całej klawiaturze, więc bez małego treningu ani rusz. Inną wadą gry, są ogromne wymagania sprzętowe. Producenci za minimum podają Pentium 90, 16 MB RAM, CDx4, 80 MB HDD oraz już standardowy Wirus 95 (czyt. śmieć 95). To wystarczy do odpalenia setup'u „Terracide'a". Samo ładowanie gry jest o wiele trudniejsze... Posiadam P120, 16 MB, CDx4 - u mnie gra się odpaliła, obejrzałem nawet intro (no to co, że bez dźwięku), a potem się zawiesiła. Rekomendacja wydawców to P166, 32 MB RAM, CDx8, 2 MB karta grafiki i akcelerator graficzny oparty na technologii 3Dfx. Miałem szczęście grać właśnie na takim sprzęcie i muszę przyznać, że gra wyglądała wtedy zaje....!!! A jaka prędkość!! Pełne 30 fps, True Color, 800x600 - po prostu czad na maxa!!! Właśnie się zastanawiam, czy nie warto wydać trochę gotówki na 3dfx'a, jeżeli wszystkie gry mają tak wyglądać...



Należy też wspomnieć o dźwięku. Podczas misji przygrywa nam muzyka, która wprowadza gracza w klimat gierki (taki spokojny industrial). Są także efekty dźwiękowe, tj. ryki wybuchających robotów, jęki konających, świsty przelatujących pocisków itp...

Zbliżamy się już do końca tego oto opisu „Terracide'a". Niestety muszę powiedzieć, że ponownie zawiodłem się. Nie chodzi o to, że gra jest słaba, ale w morzu innych, podobnych, jest po prostu produktem przeciętnym. Główną wadą „Terracide" są koszmarne wymagania sprzętowe... Poza tym gra jest trudna i dla wielu początkujących może okazać się wręcz nie do przejścia.

Powiem Wam jedno - poczekajcie lepiej na „Descenta 3", który może ukaże się jeszcze przed Gwiazdką. Na razie!

Szycha

Grafika 90% Grywalność 75%
Oryginalność 65% Dźwięk 80%

Coś dla posiadaczy super-sprzętu, uwielbiających piękną grafikę.

WERDYKT 80%

Timeshock

Dwa lata temu ukazał się znakomity „Pro-Pinball". Różnił się od innych fliperów tym, że zawierał zaledwie jeden stół. Przyczyną tego była prosta. Developerzy postanowili stworzyć prawdziwą symulację. Teraz Empire wypuszcza drugą część, która poświęcona jest stołowi Timeshock.



W Polsce na palcach jednej ręki można policzyć dobre salony z automatami. Flipery kojarzą nam się z brudem, syfem i chamstwem. Tak! Jestem pewien, że pamiętacie czasy kiedy do Waszego miasta zajeżdżał wóz, w którym znajdowało się pięć automatów na krzyż. Owszem można tam było wpaść na kilka chwil. Były przecież tylko dwie możliwości - albo dostanie się w twarz, albo rzeczywiście uda się zagrać na jakimś pinbalu. Niestety nie są nam znane te wielkie salony, które na zachodzie można spotkać na porządku dziennym. W takich właśnie miejscach prawdziwi fliperowi specjaliści. Goście są nieprzeciętnymi maniakami tego sportu. Tygodniami rozgryzają danego flipera, po to aby osiągnąć kolosalne wyniki. Okazuje się, że automat może być złożony z wielu subquestów. Tak! To nie pomyłka. Są pinbale, które można ukończyć. Takim właśnie jest opisywany teraz „Timeshock". Firma Empire Interactive bardzo rozwinęła swój produkt w stosunku do części pierwszej. Jestem skłonny stwierdzić, że jest on prawdziwą symulacją flipera. Nawet instrukcja jest napisana w przedziwnym języku. Czytając ją masz wrażenie jakbyś kupił prawdziwą maszynę i postawił ją u siebie w pokoju. W manualu nie ma podanych klawiszy sterujących, są tylko opisane prawdziwe przyciski umieszczone na automacie. Taki zabieg ma oczywiście swój cel. Producenci postanowili jak najbardziej oddać klimat i stworzyć doskonałą symulację, taką w którą grasz nie zastanawiając się czy to tylko program. Ale podręcznik to jeszcze nie wszystko. Flipery znane są z doskonałej muzyki jaka towarzyszy Twoim zmaganiom. I tak jest tym razem. Przez cały czas towarzyszą Ci znakomite numery odtwarzane prosto z kompaktu. To oczywiście gwarantuje znakomitą jakość dźwięku. Obok naprawdę doskonale dobranej muzyki świetnie współgrają efekty specjalne. Odbicie piłki, odgłos sprężyny czy dźwięk wydawany przez toczącą się kulę po metalowej rampie jest powalający. Wszystkie fx'y przesamplowano z doskonałą jakością. Po prostu mały salon we własnym domu. Ale to nie koniec szoku jaki wywarł na mnie „Timeshock". Po odpaleniu okazuję się, że pracująca w pocie czoła ekipa grafików odwaliła kawał znakomitej roboty. Stół wygląda rewelacyjnie. Mój kumpel widząc ekran monitora, na którym włączona była gra odezwał się: „O w mordę jaka żyleta". Dokładnie! Obraz jest tak szczegółowy, że aż kłuje w oczy. A do tego jeszcze można włączyć rozdzielczość 1024x768 w hi-color ale wtedy trzeba uważać na szczękę. Mało tego, „Timeshock" przy włączonych detalach na maksa pracuje płynnie na P166. Jedynym warunkiem jest posiadanie dwumegowej karty graficznej i większej ilości RAM (tzn. powyżej szesnastu jest już nieźle). Oprawa audio-wizualna jest wymiatająca, dla obejrzenia samej grafiki i dla posłuchania samej muzyki warto kupić „Timeshock". Jednak jak się okazuje dobry poziom techniczny nie jest główną atrakcją gry. O jej przyszłym sukcesie zadecyduje grywalność, która jest naprawdę olbrzymia. Nie przeszkadza nawet fakt, że bawić się możemy tylko na jednym stole. Tym jednym fliperem nie sposób się znudzić. Do wykonania jest wiele zadań. Np. należy trafić pięciokrotnie w rampę, zablokować trzy bile czy też zlikwidować napis. Naprawdę jest tego sporo. Dodatkową atrakcją jest zajebiście zrobiony elektroniczny wyświetlacz. To właśnie na nim odczytasz ilość nabitych punktów czy też znajdziesz potrzebne Ci informacje. Lecz to nie jedyna jego funkcja. Po odpowiednim ulokowaniu bili na wyświetlaczu przyjdzie zagrać w inną grę. Na przykład będziesz musiał przejechać cały tunel i zebrać wszystkie bonusy. Autorzy nie zapomnieli również o możliwości potrząsania stołem. Jednak tym razem nadali mu bardzo istotna funkcję. Od odpowiedniego manewrowania nim będzie zależeć jak szybko utracisz kulkę. Pamiętaj, żeby zabawa nie skończyła się tiltem. Tego niemal doskonałego obrazu dopełnia bardzo duża dynamika. Wierzcie mi, na ekranie cały czas się coś dzieje. Słowem „Timeshock" zapewni Wam zabawę na bardzo długo. To prawdziwy fliperowy hicior co, do tego nie ma wątpliwości. A zresztą przekonajcie się sami.

[illegible]

INFO

Wydawca:	Empire Interactive
Producent:	Empire Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	135.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium60 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, [illegible]



Grafika 89% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 90%

Empire wypuścił „Timeshocka", który niewątpliwie będzie hitem. Dla miłośników fliperów to więcej niż obowiązkowa pozycja.

WERDYKT 88%

Risk



Kilka lat temu kumpel pokazał mi pewną grę planszową pod tytułem „Risk". Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że [redacted] potoku innych tego typu gier, to właśnie [redacted] przypadła [redacted] najbardziej [redacted] gustu.

[redacted]

[redacted]	Hasbro Interactive
Producent:	[redacted] Software
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
[redacted]	Hasbr[redacted] Poland
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]

Zawładnęła ona naszymi duszami (chociaż ja już jej dawno nie mam) na długie tygodnie... Ech, była niezła jazda... Jednak, jak to bywa, nawet najlepsza gierka może się po pewnym czasie znudzić. No bo ile razy można sprzątać wszystkie graty z podłogi we własnym pokoju, po to tylko, żeby rozłożyć planszę o wymiarach 2 x 2 m?! Potem przychodzi młodsza siostra z psem i wszystko zaczyna się od początku. Minął wspaniały okres fascynacji tą grą, a powrócił znowu temat modernizacji rzęcha stojącego nieopodal na biurku...

Od tej chwili minęło ładnych kilka lat, a przez mojego „sprzęta" przewinęło się kilkadziesiąt, jeśli nie kilkaset tytułów. Już bym zdążył o tym wszystkim zapomnieć, a tu pewnego dnia wpadam do redakcji i słyszę tekst: „Znasz «Risk»... No wiesz taka planszówka... Tak? No to masz." Byłem strasznie ciekaw, jak będzie się miała wersja pecetowa do swojego „kartonowego" odpowiednika. W końcu zaspokoiłem swoją ciekawość... – ale zacznijmy od początku. Producentem i dystrybutorem programu jest firma Hasbro Interactive znana z produkcji zabawek (He-man, Barbie, te sprawy).

O co chodzi w samej grze? Ci, którzy grali w „papierową" wersję gry, na pewno doskonale wiedzą, ale przypomnijmy... Na mapie Świata/Europy/Ameryki/Afryki znajdują się bataliony, zarówno nasze, jak i wroga (przeważnie na jednego gracza przypada 2 komputerowych przeciwników). Naszym zadaniem jest podbicie wszystkich państw, a co za tym idzie – kontynentów. Do tego celu służy nam armia, składająca się z kawalerii, artylerii oraz piechoty. Gdy zdobędziemy jakieś państwo, jeden nasz batalion zajmuje jego obszar.

Gra podzielona jest na tury. Podczas niej możemy przemieszczać swoje jednostki, a także atakować wroga. Bitwa jest tu rozwiązana dosyć dziwnie. Oczywiście, możemy wybrać rodzaj ustawienia naszej armii, ale to praktycznie wszystko. Pozostaje nam bierne oglądanie, jak komputer rzuca kośćmi. Przyznać jednak musicie, że nawet najbardziej cierpliwego gracza (którym już, niestety, nie jestem) może trafić szlag, wtedy gdy np. atakujemy armią składającą się z 5 batalionów armię mającą zaledwie dwa bataliony i dostajemy w d..., bo wspaniały CPU „wyrzuca" naszymi kośćmi same „jedynki" i „dwójki". Cóż... RYZYKO (jak podsumował kolega...).

Z tego, co na razie przeczytaliście, można wywnioskować, że wersja komputerowa jest zgodna ze swoim „oryginałem", więc teraz kilka słów o wprowadzonych zmianach. Na początek dwa rodzaje rozgrywki: Classic Risk oraz Ultimate Risk. Ten pierwszy mówi sam za siebie, ten drugi wprowadza kilka innowacji. Są to m.in.: możliwość kupowania generałów i fortów do obrony danego obszaru przed najeźdźcami, oraz wspomniane już ustawienia przed bitwą. Mamy także możliwość wybrania celu gry: World domination Risk (ostatni z graczy, który przeżyje wygrywa), Capital Risk (gracz wybiera sobie stolicę na jednym z jego państw, jej utrata równa się przegranej), Mission Risk (gracz musi wykonać zadanie napisane na karcie misji, którą dostaje na początku każdej tury), Territorial Risk (gracze dążą do uzyskania imperium, którego rozmiary zostały ustalone na początku). To już większość innowacji wprowadzonych do komputerowej wersji „Ryzyka".



Wymagania sprzętowe nie należą do wygórowanych. Producenci podają za minimum P75, 8 MB RAM, 60 HDD, SB. Na takim sprzęcie gra chodzi szybko i sprawnie. Aha, jeszcze jedno – Windows95.

Grafika nie rzuca na kolana, ale jest (podobnie jak reszta produktu) utrzymana na wysokim poziomie. Gra oraz nieliczne przerywniki filmowe są w standardowej już SVGA. Co do dźwięku, to tak naprawdę jest on strasznie ubogi i właściwie tylko przeszkadza podczas gry. Szkoda że podczas gry nie przygrywa nam żadna muzyka, która na pewno wzbogaciłaby nasze i tak skromne doznania słuchowe...

Jeżeli chcemy pograć z kumplem, to spokojnie wystarczy jeden komputer. Poza tym istnieje opcja multiplayer, dzięki której możemy grać już w osiem osób. Podsumowując, jest to wierna, multimedialna adaptacja „planszówki", mająca jednak pewną przewagę nad pierwowzorem: zajmuje mniej miejsca w pokoju.

Szycha

Grafika 75% Grywalność 85%
Oryginalność 79% Dźwięk 50%

Dobre dla fanów strategii planszowych.

WERDYKT 82%

INFO	
Wydawca:	Grolier
Producent:	Gravity
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 60.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, WIN95

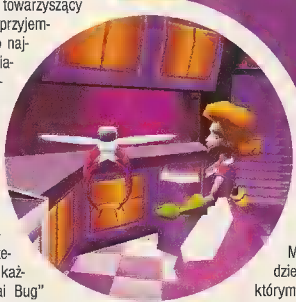


Banzai Bug

Muszę przyznać, że nie przepadam za produkcjami dla dzieci, gdyż często robione są w myśl zasady „byle głośno i kolorowo". Tymczasem „Banzai Bug" zmusił mnie do zrewidowania swych poglądów.

Nieźle się uśmiałem, gdy w materiałach prasowych dołączonych do płytki przeczytałem, że jest to „symulacja lotu owada z elementami zręcznościowymi". Czego to ludzie nie wymyślą, żeby przyciągnąć klienta? No, ale zacznijmy wszystko od początku. Tym razem nasz bohater to (chyba) komar o dźwięcznej ksywce Banzai. Jest to największy kozak w okolicy, najwspanialszy lotnik i o ogóle, a wszystkie samiczki lecą na niego jak (nie przymierzając) muchy do lepu. I tak w pewien słoneczny dzionek Banzai udał się na przejażdżkę (przelotkę) po okolicy I wskutek nieszczęśliwego zbiegu wypadków wylądował w domostwie należącym do cześka Exterminatora. Ów człowiek, i cała jego rodzina, wręcz nie znosi owadów wszelakiej maści i wszystkie z upodobaniem zwalcza. Cóż więc robić? Gracz będzie musiał pomóc Banzajowi wydostać się z posesji, a przy okazji, wraz z kilkoma innymi sześcionogami, dać Exterminatorowi nauczkę.

Wszystko to przedstawione jest w bardzo ładnie wyrenderowanym interku, co mnie mile zaskoczyło, bo w tego rodzaju grach (to jest tych dla młodszej młodzieży) takie sprawy traktowane są nieco po macoszemu. Również pomiędzy kolejnymi poziomami będziemy mogli obejrzeć dość długie wstawki, układające się w dość ciekawą historyjkę a'la dobranocka. Na uwagę zasługują znakomicie dobrane głosy postaci, oraz niektóre scenki, będące chyba puszczeniem oczka w stronę przyglądających się rodziców (najazdy kamery na niesamowicie długie nogi — sztuk sześć — pajęczycy Nataszy). To miło, że ktoś się naprawdę postarał. Podobne słowa uznania należą się twórcom oprawy dźwiękowej, która jest dosyć bogata, a towarzyszący nam w każdej planszy inny utworek to przyjemny dla ucha jazz. Engine 3D z kolei to najprawdziwsze voxele — sławne trójwymiarowe piksele. Latamy sobie we wszystkich kierunkach (niczym w „Descencie"), co wymaga pewnego przyzwyczajenia się, bo pojęcia góra-dół stają się względne. Wygląda to znakomicie, zaś całe środowisko jest bogate w szczegóły. Pewnie pamiętacie taki serial o Fraglesach, małych ludkach mieszkających w podziemiach pewnego domku (leciał w TV jeszcze dawno temu, gdy Smurfy były szczytem marzeń każdego przedszkolaka). W grze „Banzai Bug" wrażenia są dosyć podobne. Latamy komarem wśród wielkich krzeseł, szaf i komód, znajdujemy bonusy ukryte pod półkami czy w doniczkach i w ogóle jest ciekawie. Oczywiście wszystkie napotkane postacie wyrenderowane są w sposób kreskówkowy, a całość jest odrobinę przesłodzona, ale ogólnie wrażenia są pozytywne, bo gierkę przygotowano profesjonalnie.



Do wykonania dostajemy 7 różnorodnych zadań. Będziemy penetrować garaż w poszukiwaniu jedzenia, błądzić w kanałach wentylacyjnych, trafimy do pracowni Exterminatora, aby wynieść stamtąd zapałki, no i w końcu, pomożemy żyjącym w domu owadom w zdobyciu składników potrzebnych do zbudowania „Stinking Bomb". Mnie osobiście najbardziej zaskoczył 4 poziom, w którym musimy eskortować małe muszki, mające wyciągnąć miód z uszu drzemiącego w salonie cześka. Brzmi to banalnie, ale muszki lecą w szyku, a nadlatujące zewsząd myśliwce... eee, inne owady niczym TIE Fightery... Naprawdę nie zwariowałem, po prostu takie skojarzenia. Jednak da się tu zauważyć pewne hmmm — elementy symulacyjne, z których tak się nabijałem na początku. Na uwagę zasługuje też dość wyważony poziom trudności, który sprawia, że gierki nie da się ukończyć za pierwszym podejściem. Oprócz zręcznych palców, które przydadzą się przy szybkim manewrowaniu i strącaniu różnorodnych przeciwników, natknąć się też można na pewne elementy wymagające odrobiny myślenia (na przykład zlokalizowanie przycisku wyłączającego pole siłowe). Jednak całość na szczęście nie zajmuje aż tyle czasu i energii, żeby przeciętnego gracza znużyć czy zniechęcić. Dodatkowo tym zakapućkanym pomoże znakomicie zrobiony system podpowiedzi.

Dzieci to specyficzna grupa odbiorców. Gry dla nich przygotowywane nie muszą posiadać super-nowoczesnych engine 3D, ani też być jakoś specjalnie rozwinięte koncepcyjnie. Wystarczy jedynie, aby dobrze się w nie grało. Ale dziecko nie zadowoli się też odmóżdżoną, przygotowaną naprędce produkcją. W sumie więc — grunt jest dość grząski. A podejście do tematu, jakie zrobiła firma Grolier, należy uznać za udane. „Banzai Bug" jest jak najbardziej w porządku. Profesjonalne wykonanie udowadnia, że twórcy poważnie traktują swych klientów. Dzięki swej prostocie i grywalności gierka z pewnością spodoba się młodszej części graczy. A może i nie tylko... ale o tym sza! Do czego to podobne, żeby taki zatwardziały gracz, który niejednego Quake'a już...

Piotres



Grafika 80% Grywalność 85%
Oryginalność 85% Dźwięk 85%

Bardzo przyzwoita produkcja, jeżeli chcesz sprawić radość młodszemu bratu czy siostrze.

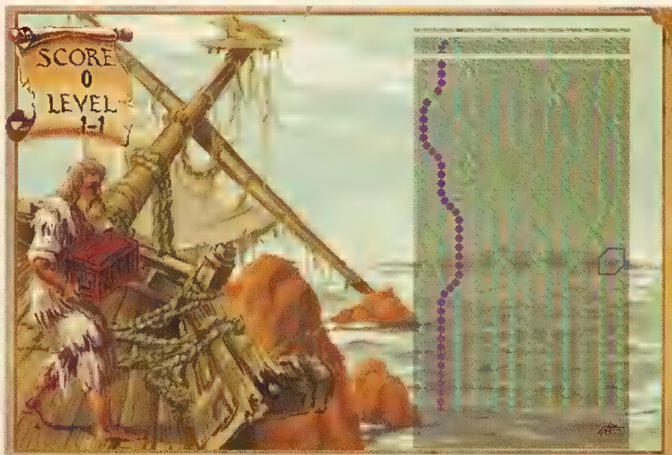
WERDYKT **80%**

The Puzzle Collection

Zestaw dziesięciu logicznych gierek, równie łatwych co wciągających. To jest, jak jedzenie pestek słonecznika. Nie przerwiesz – zanim nie ukończysz!

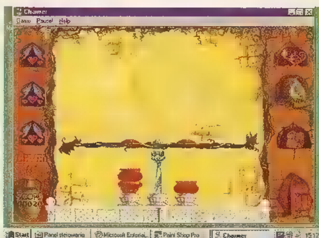
INFO

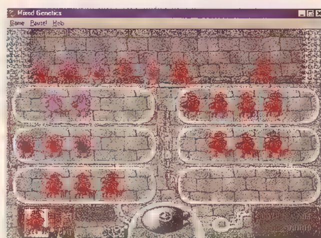
Wydawca:	Microsoft
Producent:	Microsoft
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Microsoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95



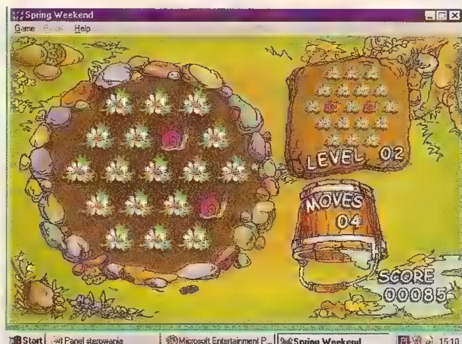
Gigant i dyktator oprogramowania profesjonalnego – firma Microsoft zatrudnia niemałą armię znakomitych informatyków. To właśnie ci ludzie opracowali renomowane systemy operacyjne i oprogramowanie profesjonalne, które podbiły cały skomputeryzowany świat. Praca tych ludzi jest równie odpowiedzialna i pasjonująca, co rozpaczliwie nużąca i monotonna. Któryś z nich zapewne w końcu nie wytrzymał i powiedział: „Panie i Panowie – nie dajmy się zwariować! Oprócz tego co robić musimy i co jest śmiertelnie poważne – twórzmy czasem, dla relaksu – rzeczy małe i zabawne!" Ich Wielki Szef, najbogatszy człowiek świata, podchwycił tę inicjatywę i postanowił zrobić na niej... dodatkowe pieniądze! Być może w ten niecodzienny sposób Microsoft przystąpił do grona producentów i wydawców gier. Dotychczasowy dorobek Microsoftu na tym polu nie należy jeszcze do imponujących. Przeważają w nim gry drobne, chciałoby się napisać 'weekendowe'. Pojawiają się jednak wśród nich pozycje godne uwagi, takie, jak np. strategiczna gra „Close Combat", którą opisywaliśmy w poprzednich numerach „Gier Komputerowych". Zapowiedziano już drugą część tej ciekawej gry, a w oczekiwaniu na jej premierę warto sięgnąć po inny, zupełnie odmienny produkt firmy Microsoft. Jest to zbiorek dziesięciu gierek logicznych, zatytułowany „Entertainment Pack – The Puzzle Collection". Te miniaturki, to typowe gry familijne na weekendowe popołudnia i wieczory, dla dzieci w wieku od lat 9 do 99. Zbiorek „Entertainment Pack" opracowano przestrzegając pewnych zasad. Gry muszą być niezbyt trudne, ich grafika barwna i czytelna a towarzyszące tło muzyczne – lekkie, łatwe i przyjemne. Tak też jest w rzeczywistości. Gry te, oferując bezpretensjonalną rozrywkę, uczą z pewnością najmłodsze pokolenie logicznego kojarzenia faktów i równie logicznego wnioskowania. Jestem przekonany, że najliczniejszą grupą odbiorców opisywanego zestawu, będą pracownicy biur, korzystający na codzień z komputera. Pozostaje mi życzyć nabywcom „Entertainment Pack" miłej zabawy.

Reset









Grafika 80% Grywalność 77%
Oryginalność 75% Dźwięk 80%

Zestaw 10 łamigłówek. Dla fanów gier logicznych w wieku od 9 do 99 lat. Dobre na jesienne deszczowe dni.

WERDYKT 77%

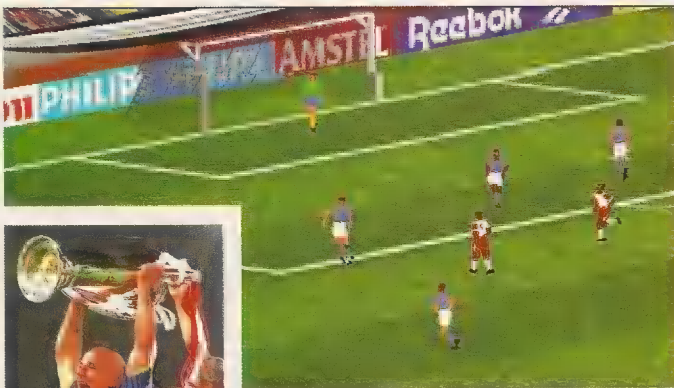
UEFA Champions League 96/97

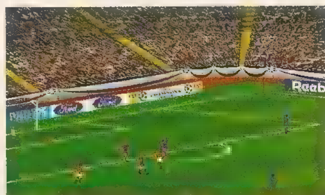
INFO	
Wydawca:	Philips
Producent:	Krisalis
[redacted] wydania:	Październik
Cena:	145.00
Dystrybucja:	[redacted]
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]

[redacted] i proszę, kolejna piłka nożna ujrzała światło dzienne. Tym [redacted] my możliwość wzięcia udziału [redacted] rozgrywkach ligi mistrzów. Czy [redacted] znaczy, że możemy poprawić osiągi naszej kochanej drużyny z Łodzi?

Zgadza się - w produkcie firmowanym przez Philips Media, możemy zagrać wszystkimi teamami, które brały udział w Champions League 96/97. Po odpaleniu kompaktu, mamy możliwość wybrania trzech trybów w jakich będzie pracował program. Pierwszy z nich pozwala na współpracę z kartą Mistyque, następny zoptymalizowany jest pod 3Dfx, a ostatni z nich jest standardową wersją Vesa. Oczywiście dwie pierwsze możliwości są najatrakcyjniejsze, ale o tym później. Po wystartowaniu gry atakuje nas bardzo przyjemne intro z niezgorszą muzyką. Potem pojawia się szereg różnych tabelek. Cała część poświęcona opcjom jest osadzona w stylu graficznym, jaki towarzyszy telewizyjnym transmisjom z Champions League. W menu szybciorem wybieramy drużynę, którą chcemy kierować (jest też możliwość zagrania w barwach, któregoś z państw). Potem pozostaje tylko ustalenie klawiszy sterujących i można rozpocząć zabawę. Moje pierwsze uczucia po zobaczeniu boiska, były bardzo mieszane. Nie do końca płynna animacja (w wysokiej rozdzielczości) jest dużą wadą. Uważam, że dynamika akcji w grach sportowych jest tak samo ważna jak w wyścigach samochodowych. Za to zawodnicy wyglądają wspaniale. Doskonale widać, zastosowaną technikę motion-capture. Małe postacie na ekranie poruszają się bardzo naturalnie. Jednak autorzy obdarzyli je bardzo dziwnymi cechami - np. piłkarz biegnący do piłki rozpędza się do takiej prędkości, jaką można zobaczyć tylko na przyśpieszonym filmie. Cóż, wygląda to ociupinę komicznie. A do tego jeszcze sama rozgrywka jest dosyć nieczytelna. Bardzo trudno jest nadążyć za piłką. Podczas sytuacji, w których biorą udział więcej niż trzy osoby bardzo trudno jest dostrzec piłkę. Nie wspomnę już o braku zwodów. Przeciwników albo się obchodzi (można to łatwo zrobić, ponieważ piłka „klei" się do nogi) albo tuż przed przeciwnikiem podaje się piłkę komu innemu. Arsenał uderzeń, niestety muszę przyznać, nie zachwyca. Do wyboru mamy dwie możliwości podanie albo strzał. Współpraca z kolegami na boisku, też nie jest najlepsza. Chłopaki potrafią się pogubić, [redacted] w momencie podania źle się ustawić. No ale dość tych narzekań. Zobaczmy co siedzi w opcjach, [redacted] pozmieniać tam można wiele: kolor koszulek, taktykę meczu, ustawienie piłkarzy na boisku. Można również wybrać możliwość zagrania na dwóch playerów. Po odpowiednim zdefiniowaniu klawiszy, można we dwóch z doskonałym skutkiem pograć na jednej klawiaturze. Niestety mimo, że przy „UEFA Championschip League" spędziłem parę wieczorów to nie przekonała mnie zbytnio. Zdarzyło się, że przypadła mi również w udziale recenzja „Worldwide Soccer" Segi. To jest piłka nożna, w które cały czas coś się dzieje. Natomiast w produkcie Philipsa wszystko jest bez życia. Nawet się nie cieszysz, gdy strzelisz gola. Taka właśnie jest ta „UEFA". Napiszę teraz parę słów o grafice programu. Wersja Vesa jest ogólnie rzecz biorąc w porządku. Na P166 w wysokiej rozdzielczości da się przyzwoicie grać. Sytuacja diametralnie się zmienia, jeśli program odpalisz w trybie na 3Dfx. Oprawa wizualna wygląda wtedy nie do poznania. Trybuny oraz wszystkie reklamy w tle są dodatkowo cieniowane oraz wygładzone. Poziom rozmyć prezentuje się równie okazale. Brak jakiejkolwiek pixelozy, a do tego jest jeszcze ultra płynna animacja. Bez żadnych zwolnień, po prostu dynamika na maxa. W tej wersji „Uefie" można przyznać piętnaście procent więcej za grafikę. Sumując. Monster rządzi i tyle. Pozostało mi jeszcze powiadomić Was o warstwie dźwiękowej. Na początku usłyszymy, rzecz jasna, motyw Champions League. Potem z muzyką jest dosyć skąpo. Za to efektów dźwiękowych jest sporo. Bardzo realistycznie brzmią odgłosy kibiców czy odgłos kopanej piłki. Niestety „UEFA" ze wszystkimi swoimi wadami i zaletami okazuje się być gierką przeciętną.

[redacted]







Grafika 75% Grywalność 65%
Oryginalność 50% Dźwięk 75%

UEFA jest bardzo przeciętną pozycją. Jednak biorąc pod uwagę jej cenę, można przypuszczać, że zawita ona na biurkach kilku graczy.

WERDYKT 65%









Speedster

Pewnego pięknego, letniego dnia wpadłem [redacted] dość głupi pomysł i wybrałem się [redacted] drugi koniec miasta, aby odwiedzić kumpla (a raczej jego Pentium 200 MHz).

Niestety, mojemu szczęściu również udzielił się wakacyjny nastrój, więc dane mi było jedynie ceremonialnie ucałować klamkę i wybrać się w drogę powrotną. Dwie godziny później i trzysta metrów dalej, kończyłem właśnie czytać ostatnią gazetę, jaką sobie kupiłem na drogę. Po kolejnych dwóch godzinach i (UWAGA!) pięciuset metrach, dojechałem „szczęśliwie" do następnego przystanku. Los chciał, że wypadał on naprzeciwko sklepu z (jak to dumnie brzmi) oprogramowaniem, innymi słowy - z grami. Coś mnie tknęło i wysiadłem z sauny na kółkach, zwanej również autobusem, aby sprawdzić czy może szanowni dystrybutorzy rzucili coś nowego, a w dodatku wartego kupienia. Po chwili, w oko wpadł mi tytuł „Speedster" - będący produktem Psygnosis i - jak już pewnie zdążyliście wydedukować ze screen'ów dotyczył - wyścigów samochodowych. Przestudiowałem dokładnie wszystkie obrazki i powiedziałem sobie: oto gra, jakiej mi trzeba. Bez namysłu wyjąłem ostatnie pieniądze, nabyłem ww. program i pobiegłem do domciu, promieniując entuzjazmem, który jednak już po pierwszym wyścigu zmienił się w krwawy szał. Zacząłem wrzeszczeć: Co to !@@$%#^ ma znaczyć! Co wy sobie w kulki lecicie?! Gdzie jest ta „czadowa muzyka"?! Co z „zabójczą prędkością"?! Czy 115 mph na prostej, to nie za mało jak na samochód wyścigowy?! Co to za „wymiatająca akcja", przy której można przysnąć?! Tylko z jednym sloganem mogłem się wtedy zgodzić: „Mordercza atmosfera" – tu musiałem przyznać im rację, miałem ochotę kogoś zamordować... Jedyną rzeczą, która sprawiła, że nie pogryzłem płytki, była grafika, podchodząca pod screen'y z pudełka i fakt że wydałem na tę grę 145 zł. Poza tym ja nie poddaję się tak łatwo, wyłączyłem Hi-res'a, tekstury i light sourcing, którego i tak nie zauważyłem, po czym odpaliłem wyścig jeszcze raz. No, nie powiem, gra chodziła już znośnie, ale o grafice nie będę się wypowiadał, bo przypominała mi trochę stareńkie „Indianapolis 500", i nie zgadłbym, gdybym nie wiedział, że ta góra pikseli, którą prowadzę to samochód. Wtedy wziąłem jeszcze raz pudełko i przeczytałem: wymagane Pentium 75 MHz, zalecane Pentium 100 MHz, dobra, mam setkę i podchodzę pod te wymagania. Dalej było 8 MB RAM (zalecane 16), ja pod maską mam 8 MB, no cóż, dobra czytamy dalej, karta SoundBlaster 16 lub kompatybilna. Aha, to dlatego mój SB PRO siedzi cicho. Na samym końcu było jeszcze o karcie graficznej (SVGA 1 MB wymagane, SVGA 2 MB polecane) i tu także spełniałem podstawowe wymagania. Niestety, Speedster jest grą konsolową, a jego pecetowa adaptacja na komputerach o słabszych parametrach niż zalecane, jest dobra dla anemików lub fanów pikseli i wektorów. Bo co z tego, że grafika będzie cieszyć oczy, skoro po wyjściu na prostą będzie można wyjść do kuchni i zrobić sobie kanapkę? Uff... Ulżyło mi, pożaliłem się trochę, teraz wypadałoby trzeba napisać ciut więcej o grze, która na szybszym sprzęcie wcale nie jest taka zła.

INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Clockwork Games
[redacted] wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, [redacted]

Tak więc mamy do wyboru szesnaście samochodów oraz osiem ślicznych tras. Każda z nich posiada niepowtarzalny klimat i czasem nie można oderwać wzroku od otoczenia. Muszę przyznać, że autorzy gry postarali się, jeśli chodzi o pejzaże, które przyjdzie nam oglądać w czasie kolejnych wyścigów: mosty, rzeki i inne duperele prezentują się naprawdę całkiem okazale (oczywiście przy maksymalnych szczegółach). A propos rzek, bardzo spodobał mi się fragment jednej z tras, w którym jeździmy (ślizgamy się) po zamarzniętym potoczku. Gra ogranicza się do jeżdżenia oglądanym z góry samochodzikiem, wyposażonym w bardzo czułą kierownicę (co na początku może utrudniać jazdę w upatrzonym kierunku), i - jak to zwykle w takich grach bywa, na wyprzedzaniu innych, „gruchocików". Dla krótko/daleko widzów dodana została opcja zoom in/out, jednak dla wszystkich innych widok standardowy jest optymalny.

Fajną sprawą jest też możliwość obejrzenia powtórki rajdu, przy czym nasz samochód jest obserwowany z innej perspektywy niż zwykle. Muzyka grająca w tle, także jest przyjemna i oddaje nastrój panujący (tak mi się wydaje) podczas tego typu wyścigów. Możemy pograć z kumplem we dwóch na jednym komputerze, ale tu też mogę się czepiać. Chodzi mi mianowicie o niemożliwość grania dwóch osób na klawiaturze, co staje się bardzo denerwujące przy braku joy'a czy gamepada. Muszę jednak przyznać, że jeżeli zdobędziecie już jedno lub drugie urządzonko, to granie z innym dziadem staje się naprawdę dużą frajdą. Chciałbym jednak Was ostrzec przed wykonywaniem manewru z innych ściganek, czyli spychania przeciwników z toru; z doświadczenia wiem, że znacznie częściej w efekcie takiej akcji to wy, a nie przeciwnik, będziecie lądować w rowie.

No, chyba już wam wystarczy tych wynurzeń, więc zmuście się tylko do przeczytania podsumowania, jakie zgotowałem temu programikowi (buhahahahahaha!). Speedster jest grą przerzuconą z konsoli na peceta i tak jak u wielu poprzedniczek, sprzęt zalecany do niej stanowi minimum, jakie trzeba posiadać, aby czerpać przyjemność z gry. Uważam, że jeśli nie wiecie co robić z kasą i macie szczęście, posiadać odpowiednio szybkie machiny, to kupcie ją sobie, bo moglibyście robić coś gorszego...

Kayackash

Grafika 65% Grywalność 60%
Oryginalność 60% Dźwięk 90%

Speedster, to szeregowa ściganka, nie ma w niej żadnych nowości, ale w sumie prezentuje przyzwoity poziom.

WERDYKT 68%







Lost World
Jurassic Park 2

Nie wiem czemu mam zawsze tak debilne wstawki, zresztą równie debilne jak całe to moje wypociny. Przyznaję bez tycia, że obejrzałem film i ze strachu mało co nie wytargałem sobie łupieżu z głowy. Swoją drogą, używam absolutnie wszystkich proszków do prania i zawsze ta cholerna biel.

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	DreamWorks
Data wydania:	Październik
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Co jest - znowu te debilnie głupie wstawki, a wszystko po to by zarobić na nową kieckę. Jaką kieckę? Jak chcesz coś wygrać, zadzwoń pod numer 0700 zibcyśtauzendenkartofeln + zwancyś procenten waten. Jeśli chodzi o grę ,to gra się przeciętnie, tak jak może być przeciętna gra. Przyznam się szczerze, że nie bardzo wiem po co zrobiono tę grę. Nie jest to ani dobra zręcznościówka platformowa, ani też jakieś typowe mięsne sporty, słowem nie wiem w ogóle co to za gra. Jak się łazi tym szczekającym jak pies dino czujesz jakby był nieźle naprany. Chybocze się na wszystkie strony, coś tam przeżuwa, szczeka, gryzie, biega jak pijana łamaga. Ustawienie kamer daleko odbiega od mistrzostwa Pandemonium czy Mario64, grafika, no cóż, jest wystarczająca, ale kładzie wszystko przeciętna grywalność. Potem można uznać to za atrakcję, chodzi się Velociraptorem (to taki dwumetrowy cwaniak z pazurami). Ten sympatyczny dino skacze na ludzi jak kogut, rozrywa pazurami wnętrze, następnie wypija krew jak wampir. Dużą atrakcją jest poprowadzenie T-Rexa do papu (T-Rex to ten najgłupszy i największy z mięsożernej gadziej rodziny). Podobnie jak Dino-kogut, T-Rex tylko i wyłącznie zżera biegających i strzelających frajerów, dodatkowo łan człek dodaje o zgrozo trochę potrzebnej energii. Można oczywiście dotrzeć w grze do najkrwawszej, najbardziej bezlitosnej i najdzikszej postaci - chodzi oczywiście o naszego znajomego człowieka. Gady mają zęby i pazury, człek ma giwerki, granaty, linki, kto kogo, to zależy od Ciebie. Swoją drogą zastanawiam się, jak ssaki wygrały z gadami w wyścigu o przeżycie (w grę wchodzi tylko zamrożenie gadzich tyłków). W grze podoba mi się bezbłędna animacja postaci oraz wspaniała muzyka i efekty, reszta mogła być lepsza, trudno, może następnym razem będzie lepiej. ***Gruby***



Grafika 92% Grywalność 49%
Oryginalność 69% Dźwięk 79%

Nie ma to jak ryk T-Rexa i wrzask Welociraptora, kocham te klocki.

WERDYKT 65%

Xevious 3D/G+

Namco, Namco i jeszcze raz Namco! Łza się [redacted] oku kręci, kiedy patrzę [redacted] tę gierkę. SpecTrumna, Komcio, Amisia, buuuuuuu to były czasy. W tym momencie łza zakręciła i wypłynęła z mojego małego pokrytego tłustą otuliną oka. Dziękujemy Ci Namco! [redacted] dość tych kiepskich kawałków.





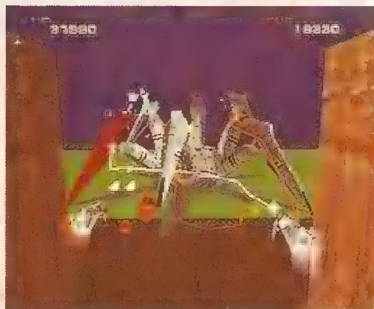




INFO

Wydawca:	S.C.E.E.
Producent:	Namco
Data wydania:	Już [redacted]
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	[redacted]
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Xevious 3D to ostra strzelanina. Na czarnym talerzu masz do wyboru wersję... buuuuuuu starą lub mocno podkręconą we wszystkie bajery, na PSX'a. Pierwsza stara to nic innego jak strzelanina epoki kamienia złupionego lub jak kto woli czas panowania komputerów 8 i 16-bitowych. Ładna, szybka grafika, setki obiektów do odstrzału, grywalność supermisiowa, słowem klawa rozrywka dla każdego. Część odmalowana w 3D wygląda bardziej okazale i, co tu dużo mówić, udała się naszym skośnookim kolegom. Wspaniale urozmaiceni przeciwnicy, płynność, szybkość i emocje to coś na co warto wydać pieniądze. Ciekawe jest również połączenie grafiki 3D z bitmapową, widać że programiści nie chcieli wciskać trików 3D, tam gdzie ona nie jest potrzebna, chwała im za to. Mogę powiedzieć z całą stanowczością wafelka, że takiej gry nam było trzeba. Xevious 3D jest grą czysto zręcznościową, nie ma tu zagadek, tajnych przejść, księżniczek, które dają Ci kluczyk do przejścia jakiegoś smoka, nie czarujesz, nie mieszasz, nawet nie kombinujesz, a jedynie lawirujesz między wrogami. Jedyny uszczerbek to rozwalony przycisk strzelania. Grę polecam wszystkim czującym, że coś się w nich gotuje, coś ich drażni, oglądali program wyborczy - ogólnie mówiąc są na coś nieziemsko zdenerwowani. Odpal Xevius'a 3D [redacted] po kilku minutach poczujesz ulgę. Sympatycznie rozwiązano kwestię strzelania, jednorazowo robisz rozwałkę obiektów na ziemi i tych na tym samym pułapie, wystarczy przytrzymać oba klawisze jednocześnie. Wspaniali, gigantyczni przeciwnicy pojawiający się co pewien czas robią olbrzymie wrażenie. Nie zapomnij jednak jeśli nie jesteś dobry w te klocki ustawić sobie żyć na maksa I poziom trudności easy. Będzie łatwiej grać i poczujesz potęgę Namco w całej okazałości. ***Gruby***



Grafika 85% Grywalność 92%
Oryginalność 49% Dźwięk 79%

Gra jest czadowa. I ja kochać ta gra i cała ekipa Namco. Królik też kochać Namco, bo gdyby nie Namco, to PSX być cienko.

WERDYKT 82%

Sonic Jam



„Sonic Jam" to jeden z niewielu tytułów Segi, które miały się nie ukazać w Europie. Jednak szefostwo tego japońskiego giganta zadecydowało inaczej i w ten sposób kolejne przygody Sonica zagoszczą [redacted] naszych ekranach.

INFO

Wydawca:	[redacted]
Producent:	Sega
[redacted] wydania:	[redacted]
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Bobmark
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

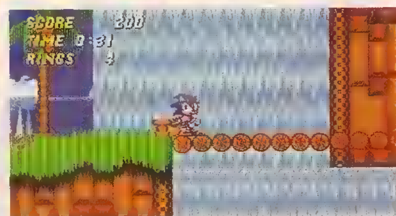




Po odpaleniu gry, chyba zrozumiałem dlaczego do końca nie było wiadomo czy ten tytuł ukaże się w Europie. „SJ" jest kompilacją czterech starszych przygód Sonica. W Japonii znaczna część społeczeństwa kocha maskotkę Segi i z przyjemnością zagra sobie jeszcze raz w te stare tytuły. A u nas? Czy to się sprawdzi? Wszystkie części poza (Sonic World) są bezpośrednią konwersją z konsoli Mega Drive. Hmm, i jakby to powiedzieć delikatnie. Mamy do czynienia z klasyczną platformówką. Kierujemy naszym bohaterem tylko w dwóch wymiarach. Grafika utrzymana jest na poziomie, jaki prezentowały starsze 16-bitowe komputery i konsole. Kilka lat temu to zachwycały, ale teraz? Autorzy mogli się chociaż pokusić o usprawnienie czy wzbogacenie tych starszych części. Ja rozumiem, że wszystkie części Sonica są klasyką, ale jednak mało, który z nas ma tyle pieniążków, aby wydać je lekką rączką na tytuł sprzed paru lat. Pograłem sobie we wszystkie cztery części i rzeczywiście bawiło mnie to. Fajnie było sobie przypomnieć stare czasy, kiedy wydawało się ostatnie grosze aby zagrać w Sonica na automatach. Ale kilka wspomnień, sentymentów i to wszystko. Potem gierka powędrowała na półkę. Aczkolwiek przy monitorze zatrzymała mnie jeszcze jedna rzecz. Na kompakcie znajduje się jeszcze Sonic World. Tu z kolei autorzy przenoszą nas w trójwymiarowy świat, który jest bajecznie kolorowy. Wszystko wygląda mniej więcej tak jak „Mario" z Nintendo64. Oczywiście grafika jest troszkę uboższa, ale koncepcja ta sama. Okazuje się, że jest to niestety tylko mały dodatek. Po wygenerowanym środowisku możemy tylko pochodzić, poskakać oraz pozwiedzać. Odwiedzamy różne miejsca, w których dowiemy się o historii gier z tej serii. Możemy też poznać wszystkich wrogów naszego bohatera (Mr. Robotnik rulez!). Jest też kino, w którym obejrzymy kilka filmów. Swoją drogą są one zrobione znakomicie, tylko szkoda że jest to jedyna mocna strona gry. Generalnie „Sonic Jam" jest produktem dla bardzo określonej grupy klientów. Na pewno w Polsce znajdzie się wielu miłośników tej przesympatycznej postaci i to właśnie do nich adresowana jest ta gra. A więc jeśli jesteści zdecydowani, to „Sonic Jam" jest Wasz. ***Kuba***







Grafika 85% Grywalność 70%
Oryginalność 70% Dźwięk 60%

„Sonic Jam" jest przeznaczony tylko i wyłącznie dla miłośników maskotki Segi. A tych przecież nie brakuje.

WERDYKT 75%









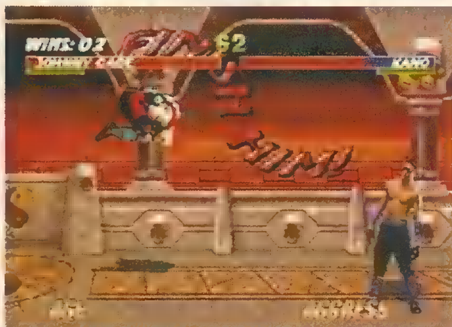
Mortal Kombat Trilogy

Przyglądając się rynkowi gier, nie [redacted] się ukryć, że polygon rządzi światem. Na ustach wszystkich fanów bijatyk pojawiają się najczęściej takie tytuły jak „Tekken" i „Virtua Fighter". Nie [redacted] miejsca [redacted] dwuwymiarówki, których jest [redacted] mniej. Czy magia tytułu „Mortal Kombat" jest jeszcze [redacted] stanie przyciągnąć kogolwiek to telewizora i konsoli?

[redacted]

[redacted]	[redacted] Interactive
Producent:	[redacted]
Data wydania:	Już [redacted]
Cena:	405.00
Dystrybucja:	[redacted] Toys
Platforma:	N64, [redacted]
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gra „MKT" jest kompilacją wszystkich trzech poprzednich części. GT zdecydowało się na wydanie tego tytułu, w momencie gdy Sega wykupiła wszystkie prawa do „Ultimate Mortal Kombat", który pojawił się tylko na Saturnie. Właściciele innych konsol także musieli, otrzymać jakiś produkt z tej serii I tak właśnie powstała trylogia. Niedawno miała ona swoją premierę na Nintendo64 (Na PlayStation jest od roku) i tą właśnie wersją się zajmiemy. Jak już wspomniałem we wstępie, gdy wkładałem kart z grą miałem spore obawy. Wielbiciele mordobić są bardzo wybredni i nie jest ich łatwo oderwać od innych produktów tego typu. Niestety, „Mortal Kombat Trilogy" w wersji na 64 bity został bardzo mało usprawniony. Poprawki są kosmetyczne, generalnie gra nie różni się prawie niczym (pod względem graficznym, ma się rozumieć) od swoich odpowiedników na innych platformach. Ale przecież nie oprawa wizualna jest tym, co zapewniło serii „MK" tak wielkie powodzenie. Mamy doskonale przemyślany system combosów oraz specjali. Jasne jest, że to właśnie one były najbardziej rajcującą rzeczą w grze. Oczywiście podczas jatki pełno jest krwi, która leje się hektolitrami, a tego bajerku nie mają ani „Virtua Fighter" ani „Tekken". Do wyboru mamy mnóstwo postaci - wymienię tylko te, które pojawiły się od czasów „Mortal Kombat 2". I tak: Sindel, Sektor, Stryker, Nightwolf, Sheeva (narzeczona Goro?), Smoke, Rain, Jade, Ermac, Kabal, Cyrax I moja ulubiona postać Noob Saibot. Jest jeszcze dwóch bossów Motaro (centaur) i szefuncio tego całego biznesu Shao Kahn. W sumie wszystkich postaci jest 28. Wybór na prawdę imponujący. Scenerii, jest także wiele zarówno tych znanych nam już z poprzednich części, jak i zupełnie nowych. Pozostał także patent zapoczątkowany w trójce - kilkupoziomowe areny. Na niektórych levelach możesz za pomocą upercuta przetransportować swojego przeciwnika parę pięter wyżej. Wszystkie scenerię wyglądają bardzo estetycznie, choć są napiętnowane znakiem czasu. Animacje zawodników też nie są ultrapłynne, sorry, że wytykam taki mankament, ale jestem rozpieszczony produkcjami Namco i Segi. Muszę jednak przyznać, że gdy sobie troszkę pograłem w „Mortal Kombat Trilogy" zaczął mnie powoli i sukcesywnie wciągać. Okazuje się, że jest to nadal bardzo dobry tytuł. Nawalasz się z kolesiem, z niecierpliwością czekając na to, aby wykończyć go przez fatality. Oczywiście jest także obecna brutality. Wygląda to mniej więcej w ten sposób, że po sygnale Finish Him wykonujesz sekwencę combo aż do momentu, kiedy przeciwnika rozerwiesz na drobne kawałeczki. Jest jeszcze oczywiście friendship, który może rozbawić Cię do łez. Ale komu ja to mówię, pewnie wszystkie te bajery już znacie! Na zakończenie, chciałbym zaznaczyć jedną rzecz. „Mortal Kombat Trilogy" mimo, że nie jest najświeższym tytułem nadal pozostaje hitem. Posiadacze Nintendo64 będą mieli w co pograć. To nadal ciekawy i interesujący tytuł. Warto na niego wydać trochę pieniążków. [redacted]



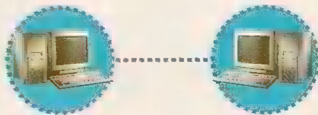
Grafika 80% Grywalność 85%
Oryginalność 75% Dźwięk 70%

„Mortal Kombat Trilogy" to gwiazda, która nigdy nie zgaśnie. Tytuł jest nadal bardzo wciągający i grywalny.

WERDYKT 85%

Gdy znudziło Ci się granie [redacted] z komputerem, włącz się [redacted] sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer [redacted] wyzwanie [redacted] Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Pamiętam, jak trzy lata temu pojawiły się w prasie komputerowej pierwsze zapowiedzi „Dungeon Keeper'a". Miała to być niesamowita gra role-playing, w której wcielamy się w „drużynę" tego złego, czyli taki anty-roleplay... W lipcu tego roku odbyła się premiera „DK" i to na dodatek całkowicie spolszczonego. I co? No i po prostu super! Pierwsze wrażenie - gra powala na kolana. Zapowiedzi kolesi z Bullfroga sprawdziły się na 99%. Dlaczego nie na 100? Bo miał to być roleplay, a mamy strategię czasu rzeczywistego. No i wydaje mi się to dobrym posunięciem, ponieważ można poszaleć również w sieci (o kurde, ale mocny argument)! „Dungeon Keeper" to w tej chwili pretendent do miana gry roku (konkuruje z „Tomb Raider'em"). Najbardziej mistrzowskie jest intro, które ma tak zabójczy klimat (dosłownie), że jak je zobaczyłem to mi popękały kamery... Szczególnie warta uwagi jest muzyka z intra: niesamowity hardcore'owy kawałek. Gdy tylko został mi przydzielony opis gry w wersji multiplayer, wziąłem swój krążek z „DK", wyciągnąłem „kałasza" spod łóżka i poszedłem terroryzować kolegów. Terror ten polegał na takim zastraszeniu kolegi, aby ów nieszczęśnik dał mi modem oraz nieograniczony do niego dostęp (heh, heh)... Teraz sprawy czysto techniczne. Do odpalenia gry w trybie multiplayer wystarczy jedna płyta, za co chwała autorom. Wystarczy jeszcze zebrać tylko dobrą ferajnę i zacząć masakrę... (dobra ferajna czyt. ludzie zaprawieni w bojach, w „Red Alert" itp.). Gdy już zainstalujemy gierkę i uruchomimy ją, naszym oczom ukaże się setup, w którym możemy (a raczej musimy) wybrać rodzaj połączenia. Do wyboru mamy:

1). Połączenie szeregowe – czyli po prostu „sznurek" albo kabel, jak kto woli. Pech chciał, że raczej najwięcej grałem właśnie po kablu (chyba tylko dlatego, że skończyły się magazynki do „kałasza" i zabrali mi modem). Ale i tak grało się czadowo. Jedyna wada to tylko jeden przeciwnik...

2). Połączenie IPX – czyli gra w sieci. Maksymalny czad! Po prostu nie ma lepszej drogi wku... swoich kumpli. „Keeper" po sieci wciągnął mnie tak, jak kiedyś „Red Alert". Pewnego, ładnego letniego wieczoru postanowiliśmy z kumplami zagrać właśnie po sieci. No i tak nam się spodobało, że rano dostaliśmy opie... od sąsiadów za zakłócanie ciszy nocnej. Podobno jeden kumpel swoimi nieartykułowanymi okrzykami i wrzaskami obudził pół bloku... Maksymalna liczba graczy to 16 osób. Osobiście grałem tylko w „czwórkę", ale i tak było wystrzałowo.

3). Połączenie modemowe – jak sama nazwa wskazuje. Aby zagrać „przez telefon" wystarczy:

a) kupić sobie dobry modem...

b) sterroryzować kolegę, co też zrobiłem... Zupełnie nieopłacalny system gry. Na przykład grasz z kolesiem, który jest lepszy od Ciebie. Nie dość że dostajesz w d..., to jeszcze każą Ci za to płacić... Ma to większy sens? Wydaje mi się, że raczej nie. Lepiej nie płacić tej Telekomunii Kacji SA, za jej i tak badziewne usługi (ostatnio zrezygnowali z IRC na darmowym, udostępnionym przez siebie numerze – prawdziwe %$^&@#!).



Grając w tryb multiplayer, mamy wiele ciekawych możliwości pozbycia się swojego odwiecznego wroga... Jego potwory możemy wtrącić do celi więziennej i zagłodzić je na śmierć – zawsze istnieje szansa, że z umierającego w niej więźnia powstanie szkieletor... Mamy także salę tortur, w której, jak sama nazwa wskazuje, możemy torturować stwory wroga. Gdy rozpoczniemy tortury istnieje szansa, że więzień zdradzi nam kawałek planu lochu wroga albo też przejdzie na naszą stronę. Po za tym mamy do dyspozycji kilka zaklęć, m.in.: uderzenie pioruna (w sam raz na sporą armię nieprzyjaciela) oraz zmiana w kurczaka. To ostatnie to dobra metoda na niespodziewany atak wroga. Rzucając to zaklęcie zamieniamy tymczasowo oddział wroga w kurczaki, które nie mogą walczyć, ale mają wytrzymałość poprzednich „form". Jednym z ciekawszych zaklęć jest „Armagedon". Gdy rzucisz ten czar, wszystkie potwory znajdujące, w lochach przybiegną do Twojego Serca Lochu, aby rozegrać ostateczną bitwę. Dlatego też musisz być pewien, że masz wystarczającą liczbę stworów.

Powoli trzeba by zacząć kończyć. Właściwie to mógłbym napisać trochę więcej, ale pisałem ten tekst w nocy, więc „jestem zmęczony daj mi koc" – jak brzmi kawałek piosenki Kazia Staszewskiego. Podsumowując, nie jest to raczej gra multiplayer na dłuższą metę. Z kolegami znudziła nam się po tygodniu – ale to chyba przez większy wysyp gier. Po prostu wolę odpalić „Red Alert'a" albo „Dark Colony" i od razu zacząć się rozpiep...., aniżeli rozpoczynać mozolną budowę lochu od podstaw. **Smutny Szycha**

PS. Przepraszam, że dzisiaj było tak mało śmiesznych wstawek – zepsuł mi się humor, bo trzeba łazić do budy, ale jeszcze tylko 10 miesięcy...

Multiplayer Dungeon Keeper



X-COM: Apocalypse

Działamy w tajemnicy, pozostajemy w cieniu. Chronimy Ziemię przed szumowiną z kosmosu. Mamy dla Was poradnik do „X-Com". Kim jesteśmy? Dwaj faceci w czerni – Mr. Piotres i Mr. Tołdi.

Jeżeli grałeś już w serię UFO, możesz spróbować zagrać na wyższym poziomie trudności, w przeciwnym wypadku wybierz najłatwiejszy.

Chyba nie trzeba o tym przypominać - często rób save (na początku misji, na początku każdego dnia – o północy, gdy tylko pojawią się nad miastem statki obcych itp.).

Odpowiednio ustaw, przy których komunikatach ma zatrzymywać się upływ czasu, abyś w ferworze walki nie przegapił ważnych wydarzeń.

Na początku gry zapoznaj się z UFOpedią. Rozeznanie w występujących w grze pojazdach, uzbrojeniu i organizacjach Mega Primus będzie przydatne. Sprawdzaj też raport po zakończeniu każdych badań naukowych.

Pieniążki dostaje się co tydzień od rządu. Gdy będzie on zadowolony z usług wynagrodzi cię extra bonusem lub podwyżką.

Nie przejmuj się organizacją Cult of Sirius. Co jakiś czas będą żądali okupu za zachowanie dobrych stosunków, jednak nie przynosi to większego rezultatu. Później, gdy X-Com urośnie w siłę, nie będą podskakiwać.





Gdy przez pewien czas nie będziesz reagował na wezwania (alert) i nie będziesz dostatecznie chronił miasta, UFO mogą przejąć niektóre organizacje, które staną przeciwko Tobie.

UFOki zawsze atakują o tej samej porze. Podczas gry zrób save i puść czas na maxa. Zapamiętaj czas ataku i zloaduj grę. Teraz puść czas i dziesięć minut przed ich atakiem zatrzymaj grę. Wyślij dwa najsilniejsze pojazdy do bramy, z której wylecą obcy (większa ilość spłoszyłaby ich). Puść spokojnie czas, a gdy wylecą, wyślij resztę jednostek. Uwaga! Nie zawsze działa. Podczas ataku bramy międzywymiarowe przesuwają się trochę, więc weź poprawkę też na to.

Na początku gry wynajdź Bio-Transport Module w laboratorium biochemicznymi i wmontuj go do swych pojazdów. Będziesz mógł przewozić do bazy ciała i ekwipunek obcych.

Na początku każdego dnia (00:00) zaglądaj do opcji zatrudniania personelu. Najmij tam naukowców i mechaników o najwyższym poziomie umiejętności (w granicach 80–100), a tych gorszych zwalniaj.

Gdy zabraknie gotówki, sprzedaj trochę zalegającego, niepotrzebnego „złomu" z magazynów. Mogą to być bronie obcych (Disruptor Gun, Devastator Gun – dosyć drogie) albo stare giwery, aktualnie już nie używane.

Gdy będziesz miał odpowiednią ilość kredytów (ok. 200 000$) postaw drugą bazę, najlepiej na drugim końcu miasta, z możliwie największą powierzchnią do budowy. Umieść tam wszystkie ulepszone laboratoria, warsztaty i budynki, które miałeś w poprzedniej bazie.

Pamiętaj aby nie zostawiać żadnej bazy bez ochrony agentów, gdyż przy najbliższym ataku, wróg najedzie na twoją siedzibę i spokojnie ją zajmie.

Zwracaj uwagę jakich agentów zatrudniasz, gdyż androidów nie da się szkolić psychicznie ani fizycznie, a ludzi można. Androidy rozpoznasz po współczynniku Psi Defence ustawionym na maxa.

Gdy zaczniesz grę zatrudnij agenta o najwyższych współczynnikach Psi i zacznij szkolić go psychicznie. Będzie mógł w przyszłości kontrolować, ogłuszać czy obniżać morale obcym.

Staraj utrzymywać się dobre kontakty ze wszystkimi organizacjami, ponieważ to od nich dostajesz (na początku) cały ekwipunek, broń i pojazdy. Będąc przeciwko X-Comowi, nie będą dostarczały Ci towaru...

Zamontuj swoim pojazdom najlepsze silniki, aby mogły jak najszybciej znaleźć się na polu walki. Pamiętaj też o takich drobiazgach, jak Light/Medium/Heavy Weapons Control - dodające celności czy chociażby Missile Evasion Matrix, zakłócający radar wroga.

Nie dozbrajaj swoich statków w Retribution Missile Launcher, gdyż po jednym strzale kończy się amunicja.

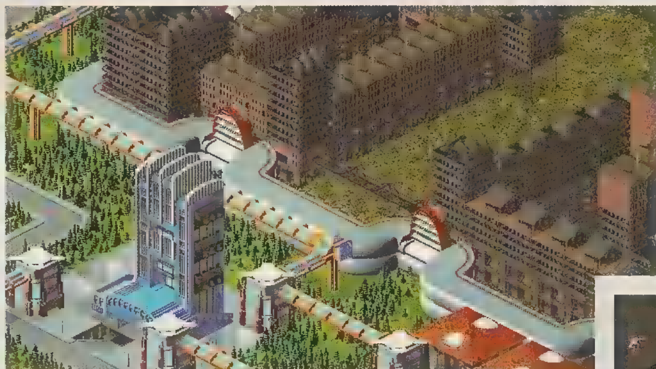
Każdy gatunek obcego wymaga przeprowadzenia dwóch rodzajów badań – żywego (potrzebny ogłuszony i złapany w czasie misji osobnik) i sekcji zwłok.

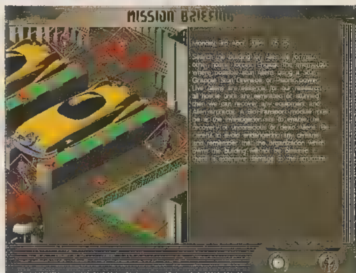
Bardzo dobrym pancerzem jest ten od Marsec. Jest on trochę mniej wytrzymały od tego z Megapolu, ale za to daje możliwość lewitacji, co łączy się [illegible] skutecznym wymykaniem się wrogom.

Brainsucker Pod zalicza się do obcych, jednak nie można wynaleźć jego autopsy.

Sposobem na zarabianie gotówki jest produkowanie ekwipunku w warsztacie, a następnie jego sprzedawa-









nie. Cena produkcji jest mniejsza od ceny sprzedaży.

Opłaca się sprzedać pojazdy naziemne (Stormdog i Wolfhound APC) i po dopłacie kupić 2-3 latające Phoenix Hovercraft. Przydadzą się bardziej w walce ze statkami obcych, które będą stawały się coraz silniejsze.

Bardzo dobrym (ale drogim) pojazdem jest Hawk Air Warrior, więc czym prędzej go kup. W dalszej grze będzie to Twoja główna siła ataku.

Do zestrzelonych pojazdów obcych nie można dojechać drogą. Należy wysłać tam jednostkę latającą.

Podczas ataku obcych, strzelaj wpierw do transporterów (te fioletowe), a dopiero później do ich obstawy.

W trakcie ataków uważaj na ciężkie statki bojowe obcych, takie jak Destroyer czy BattleShip. Są bardzo niebezpieczne.

Pamiętaj, że właściciele budynków nie lubią, gdy posyłamy im pociski przez szyby i będą się bronić przed atakiem. Mogą zażądać odszkodowania za zniszczenia.

W Mega-Primus znajduje się policja, która pomoże Ci (w niewielkim stopniu) w czasie najazdu obcych.

Misje Taktyczne

W „X-Com Apocalypse" misje taktyczne można rozegrać na dwa sposoby — w czasie rzeczywistym i na tury (tak jak w poprzednich „UFO"). Nasz niezastąpiony team Piotres & Tołdi przeżył mały rozłam, gdyż ja (tj. Piotres) wolę zdecydowanie „ril-tajm" zaś konserwatywny Tołdi to turowiec. Poniższe porady będą dotyczyły obu rodzajów gry.

Najpierw kilka ogólnych prawideł taktycznych dla osób grających w realtime. Zasadniczą przewagą realtime nad turami jest to, że misje trwają znacznie krócej i nie trzeba się też męczyć z liczeniem punktów. Natomiast znacznie łatwiej jest tu ponieść dotkliwe straty. Tak więc, zabawa wymaga zachowania dużo większej ostrożności. Grając w czasie rzeczywistym najlepiej podzielić swych ludzi na dwie 3-osobowe grupy. Jedna podąża z przodu, zaś druga (znakomici strzelcy) nieco z tyłu i z boku. W razie zaatakowania grupa numer dwa ma wystarczająco dużo miejsca, aby strzelać z dokładnym celowaniem. Będzie też mogła „zdjąć" atakujące Brainsuckery. W niektórych misjach wystarczy jedynie rozstawić swych agentów w dość dużym półkolu (odpowiednie odstępy, aby ograniczyć straty w razie ataku biegających-bomb Popper) o szerokim polu widzenia i oczekiwać na obcych, którzy sami włażą nam pod lufy. Czasem można wysłać jednego agenta, celem zwabienia UFOków.

Gdy grasz w systemie turowym, spróbuj zastosować taką taktykę (szczególnie sprawdza się w statkach obcych): znajdź miejsce z wąskim przejściem i obstaw go. Wyślij jednego agenta na zwiady i wróć do pozostałych. Teraz, wiedząc gdzie znajduje się obcy, rusz się jednym lub dwoma, dobrymi gościami (duży współczynnik ruchu i celności) podejdź blisko do obcego, strzel mu w łeb i szybko wracaj do grupy.

W początkowych misjach staraj się złapać jak najwięcej obcych, aby móc przeprowadzać nad nimi badania. W dalszej części gry wyposaż swoich ludzi w broń strzelecką, nie bierz jeńców, tylko zdobywaj punkty doświadczenia. Jednak zawsze zabieraj ze sobą delikwenta ze Stun Grapple lub Mind Bender do ogłuszania. Nigdy nie wiadomo, kiedy pojawi się nowy typ ufoka.

Nie ignoruj misji w zestrzelonych statkach obcych. Są one trudniejsze od tych odgrywanych w budynkach, ale można znaleźć tam wiele ciekawych broni i nowe tematy do badań.

Pamiętaj, że po zabiciu Multiworma wyskakują z niego 3, 4 lub 5 malutkie Hyperwormy, które cholernie szybko poruszają się i są niebezpieczne.

Bardzo skutecznym granatem jest Incediary Grenade. Szczególnie użyteczny przeciwko Multiwormom.

Nie ma sensu wyposażać agentów w Brainsucker Launcher, gdyż broń ta działa tylko na ludzi.

Nigdy nie strzelaj do Poppera, znajdującego się blisko twoich ludzi, bronią z eksplodującym magazynkiem bo będzie wielkie bum. Załatw go innym sposobem (uśpij, strzel z plazmy itp.).

Uważaj na Brainsuckery. Żółte, małe stwory, które skaczą na głowę i wstrzykują mikroorganizmy. Można przez to szybko stracić agenta. Eliminuj je jak najszybciej, nawet za cenę ostrzelania zaatakowanego żołnierza.

W grze na tury nie ustawiaj swoim agentom w trybie ataku - „aggresive", ponieważ, ponieważ po zakończeniu tury, w momencie dojrzenia ufoka, potrafią wystrzelać cały magazynek bez większego rezultatu.

Nigdy nie używaj broni zapalającej w ciasnych wnętrzach. Pożar może utrudnić walkę, zaś właściciel budynku może dostać szału.

Uważaj pod czym stajesz. Czasem sypiąca się z góry metalowa konstrukcja może wyrządzić więcej szkód niż granat, który spowodował jej zawalenie.

Gdy w czasie walki zobaczysz kilku Brainsuckerów, jeśli masz skafandry lewitujące, unieś się do góry tak, abyś był dwa pola nad ziemią. Jest to wysokość, do której ssacze nie doskakują.

Zawsze w oddziale miej kilku ludzi z apteczkami, aby w razie czego zatamować krwawienie. Grając w realtime wyposaż wszystkich agentów w apteczki.

Staraj się trzymać daleko od wroga, gdyż z bliska niektóre potwory plują zabójczą serią o dużej sile rażenia.

Dobrą bronią przeciwko obcym są Toxigun albo Devastator Gun (początkowo produkowany przez nich samych z resztą), który nie potrzebuje magazynków.

Podczas misji taktycznej, lepiej uciec dalej przed wrogiem, niż poświęcić punkty ruchu na klęknięcie czy położenie się.

Gdy ogłuszysz obcego, postaw przy nim agenta, gdyż po pewnym czasie (najczęściej dwóch turach) potwór wstaje i walczy dalej.

Jeżeli już dojdzie do inwazji obcych na bazę (do czego raczej nie powinieneś dopuścić, gdyż straty mogą być ogromne), odeślij najpierw do wyjścia wszystkich naukowców. I tak nie przydadzą się w walce, a giną szybciej niż zarazki po Domestosie.

Po skończonej misji oddział sam zbiera z pola walki pozostawiony sprzęt i ciała wrogów (o ile masz Bio-Transport Module i Cargo Module). Trust No One.

Piotres & Tołdi



X-Wing vs TIE-Figh

Przed Wami już trzecia i [redacted] ostatnia część opisu [redacted] jednej z najwspanialszych gier komputerowych nawiązująca do sagi filmowej Gwiezdne Wojny. Mamy nadzieję, że [redacted] opis przyczynił się do wielu wygranych misji. Niech Moc będzie z Wami!

6. [redacted] Two-Man [redacted]

[redacted] dwie czteroosobowe drużyny zostają rzucone w przestrzeń. Zwycięża ten, kto strąci więcej przeciwników

Standardowy myśliwiec: Z-95 Headhunter
Liczba myśliwców w eskadrze: 4
Standardowa broń promienista: brak
Wybór broni promienistych: wabik, promienie – przyciągający i zakłócający
Standardowe rakiety: brak
Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: chaff i flary
Miejsce akcji: Czysta przestrzeń
Czas trwania: 10 minut

MISJE 'SHOOTING GALLERY'

1. [redacted] targets

[redacted] Zniszczenie możliwie największej liczby myśliwców pirackich. Zwycięża ten, kto zestrzeli więcej Z-95, niż inni ludzie, unikając jednak trafień ludzkich przeciwników.

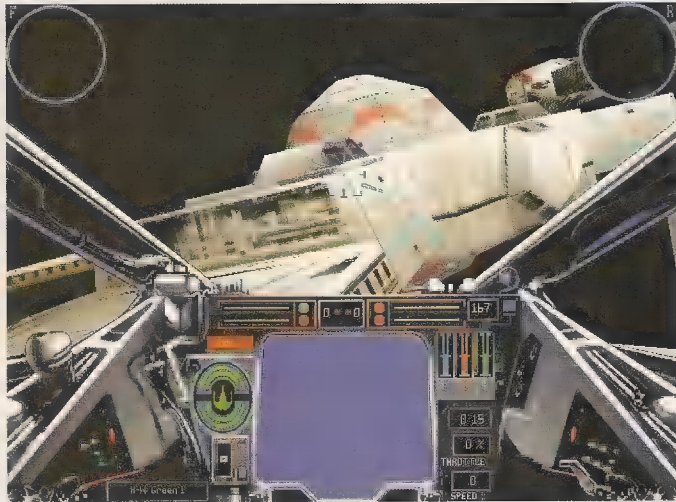
Standardowy myśliwiec: Ulepszony Myśliwiec TIE
Liczba myśliwców w eskadrze: 1
Standardowa broń promienista: brak
Wybór broni promienistych: brak
Standardowe rakiety: ulepszone pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: brak
Standardowe środki obronne: chaff
Wybór środków obronnych: chaff i flary
Miejsce akcji: Czysta przestrzeń, jedna boja nawigacyjna
Czas trwania: 10 minut

2. Mineclearing

Cel: Zniszczenie możliwie największej liczby min typu A. Możesz się nie przejmować pozostałymi pilotami, jako że wszyscy będą mieli pełne ręce roboty...

Standardowy myśliwiec: Kanonierka Szturmowa





Liczba myśliwców w eskadrze: 1
Standardowa broń promienista: brak
Wybór broni promienistych: wabik, promienie – przyciągający i zakłócający
Standardowe rakiety: brak
Wybór rakiet: brak
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: chaff i flary
Miejsce akcji: Pole minowe, jedna boja nawigacyjna
Czas trwania: 5 minut

3. Turkey [redacted] Two-man Teams

Cel: Cztery eskadry myśliwców mają przechwycić możliwie najwięcej statków, składających się na sześć eskadr transportowców (różnych klas: od standardowych transportowców, aż do patrolowców systemowych) przelatujących pomiędzy dwiema bojami nawigacyjnymi. Dodatkowe punkty można uzyskać za identyfikowanie zawartości statków towarowych – można podzielić drużynę: jedna osoba walczy i niszczy wrogie pojazdy, podczas gdy druga rozpoznaje ładunki pojazdów.

Standardowy myśliwiec: Z-95 Headhunter
Liczba myśliwców w eskadrze: 2
Standardowa broń promienista: brak
Wybór broni promienistych: brak



Standardowe rakiety: ciężkie rakiety bojowe
Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: brak
Miejsce akcji: Czysta przestrzeń, dwie boje nawigacyjne
Czas trwania: 10 minut

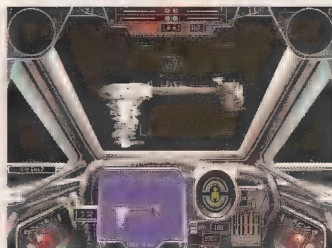
MISJE 'SPECIAL SKILLS'

1. Destroy Rivals' Supply Cache for Two-Man Teams

Cel: Dwuosobowe drużyny mają za zadanie osłaniać swoje pięć pojemników, próbując równocześnie

ter część trzecia









zniszczyć tak wiele z kontenerów wroga, jak to tylko jest możliwe. Zasoby te są dodatkowo ochraniane przez pole minowe klasy A. Do dyspozycji gracza jest sześć fal myśliwców.

Standardowy myśliwiec: Bombowiec TIE wyposażony w silniki hipernapędu

Liczba myśliwców w eskadrze: 2

Standardowa broń promienista: brak

Wybór broni promienistych: brak

Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: chaff i flary

Miejsce akcji: Cztery pola minowe, cztery grupy kontenerów po pięć w każdej z grup

Czas trwania: 10 minut

[illegible]

Cel: Dwuosobowe drużyny wraz ze skrzydłowymi mają za zadanie osłanianie trzeciej grupy wahadłowców, złożonej z czterech maszyn. Wahadłowce przelecą w trzech eskadrach. Zwycięża ten, kto pozostanie na placu boju. Jeden z członków drużyny powinien pozostać przy myśliwcach, podczas gdy drugi będzie prowadzić działania zaczepne. Warto jest rozpoznawać zawartość wahadłowców przeciwnika przed ich zniszczeniem, dzięki czemu można odnaleźć specjalne ładunki.

Standardowy myśliwiec: Y-Skrzydłowiec

Liczba myśliwców w eskadrze: 4

Standardowa broń promienista: brak

Wybór broni promienistych: wabik, promienie – przyciągający i zakłócający

Standardowe rakiety: torpedy protonowe

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, ulepszone torpedy protonowe

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: chaff i flary

Miejsce akcji: Czysta przestrzeń, jedna boja nawigacyjna

Czas trwania: 10 minut

TURNIEJE

Służą zgrupowaniu Pojedynków w spójny ciąg, a mają za zadanie wyłonić najlepszego pilota. Bronie promieniste, rakiety i środki obronne w poszczególnych częściach składowych Turnieju odpowiednie dla danej pojedynczej misji.

MISJE 'EACH AGAINST ALL OTHERS'

1. Free-For-All [illegible]

[illegible] Wyłonienie najlepszego z uniwersalnych pilotów myśliwskich

Pojedynki: Basic furball, Furball with wingmen i Furball in an Asteroid Cluster

Standardowy myśliwiec: X-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter, A-Skrzydłowiec. Po wybraniu na początku misji dowolnego z myśliwców Imperium, w kolejnych misjach będą Myśliwiec TIE i Ulepszony Myśliwiec TIE.

2. [illegible]

Cel: Wyłonienie najlepszego z uniwersalnych pilotów myśliwskich

Pojedynki: Furball in an Asteroid Cluster, Mineclearing, Basic furball, Pirate Targets, Furball with Wingmen

Standardowy myśliwiec: A-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, A-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter. Po wybraniu na początku misji dowolnego z myśliwców Imperium, w kolejnych misjach będą Kanonierka Szturmowa, Przechwytywacz TIE, Ulepszony Myśliwiec TIE i Myśliwiec TIE.

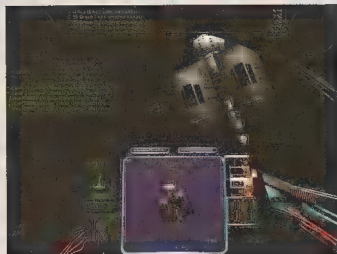
MISJE '[illegible] WAY CHALLENGES FOR 2 PILOT TEAMS'

Podzieleni na drużyny, których członkowie współpracując ze sobą, walczą z pozostałymi grupami.

1. [illegible] (2/teams)

Cel: Wyłonienie najlepszej pary pilotów

Pojedynki: Turkey Shoot For Two-man Teams, Fur-







ball for Two-Man Teams i Destroy Rivals' Supply Cache

Standardowy myśliwiec: Z-95 Headhunter, A-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter. Po wybraniu na początku misji dowolnego z myśliwców Imperium, w kolejnych misjach będzie używany Ulepszony Myśliwiec TIE i Bombowiec TIE.

[illegible]

[illegible] Pokonanie przeciwników we wszelkich możliwych umiejętnościach w grze.

Pojedynki: Furball for Two-Man Teams, Turkey Shoot For Two-man Teams, Escort Duty for Two-Man Teams, Destroy Rivals' Supply Cache oraz Furball in an Asteroid Cluster for Two-Man Teams.

Standardowy myśliwiec: Ulepszony Myśliwiec TIE, Myśliwiec TIE, Kanonierka Szturmowa, Bombowiec TIE, Przechwytywacz TIE. Po wybraniu na początku misji dowolnego z myśliwców Sprzymierzenia, w kolejnych misjach będzie używany myśliwiec Z-95 Headhunter, później Y-Skrzydłowiec, znów Z-95 i na koniec X-Skrzydłowiec.

WALKI

Walki są to pojedyncze starcia pilotów Sprzymierzenia i Imperium. Występuje w nich podział na zgrupowania myśliwców różnych typów, które z kolei mają różne role w walce.

MISJE 'REBEL ALLIANCE OPERATION: Q.S.'

1. [illegible] Imperial Factory [illegible]

[illegible] Na imperialną fabrykę położoną w głębokim kosmosie, w systemie Yerej, napadła rebeliancka fregata Nebulon-B Meteor. Na wezwanie fabryki o pomoc odpowiedział niszczyciel gwiezdny klasy Victory — Inexorable.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: Z-95 Headhunter

Możliwe do wyboru: X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, A-Skrzydłowce.

Liczba eskadr: dwie, Zielona i Złota

Liczba fal statków w skrzydle: zależnie od typu — Z-95 trzy fale po dwie maszyny, Y-Skrzydłowce dwie po trzy, A-Skrzydłowce dwie po jednej i X-Skrzydłowce dwie po dwie

Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: chaff i flary

Zadanie: osłaniać FRG Meteor podczas ataku na wrogą placówkę przed nalotami myśliwców gwiezdnych przeciwnika. Na pokładzie niszczyciela i w osłonie fabryki znajduje się osiem Przechwytywaczy TIE z grupy Alpha (wystrzeliwane parami) oraz sześć Ulepszonych Myśliwców TIE. Dodatkowo, w czasie walki pojawią się cztery transportowce z eskadry Omega, które dokonają ataku torpedowego na FRG Meteor. Kiedy rozpocznie się bezpośrednie starcie z fabryką, pojawią się jeszcze myśliwce Y-Skrzydłowe z eskadry Złotej, które również należy osłaniać w czasie nalotów.

Imperium:

Myśliwce: Przechwytywacze, Bombowce i TIE

Możliwe do wyboru: Kanonierka Szturmowa, Unowocześniony Myśliwiec TIE

Liczba eskadr: trzy, Gamma, Beta i Alpha (dwa skrzydła)

Liczba fal statków w skrzydle: Myśliwiec, Przechwytywacz i Bombowiec TIE — trzy fale po dwa statki, Kanonierka dwie po dwa (jeśli zastępuje Myśliwiec — dwie fale po jednej), ■ Unowocześniony Myśliwiec TIE jedna fala w postaci jednego pojazdu.

Standardowe rakiety: brak/ulepszone torpedy protonowe/brak

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych/torpedy protonowe, ciężkie rakiety, bomby kosmiczne/pociski wstrząsowe, unowocześnione pociski wstrząsowe.

Standardowe bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: promień przyciągający/wszystkie/brak

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: brak/flary/brak

Zadanie: Fabryka urządzeń specjalnych Drekker została zaatakowana. Obrona placówki, w postaci eskadry Alpha złożonej z Myśliwców TIE, jest nie wystarczająca do odepchnięcia przeciwnika, jednakże zostały wezwane już posiłki. Niszczyciel VSD Inexorable wyszedł z hiperprzestrzeni i wystrzelił eskadry własnych Bombowców i osłaniających je Przechwytywaczy TIE w eskadrach Beta i Gamma. Myśliwce i Przechwytywacze TIE mają związać w walce lekkie pojazdy przeciwnika (dwanaście X-Skrzydłowców i cztery A-Skrzydłowce z eskadry Złotej, osiem Y-Skrzydłowców z eskadry Zielonej), podczas gdy Bombowce wykonają nalot na fregatę wroga. Przed zniszczeniem głównego celu misji, należy rozpoznać jego ładunek. Można się również spodziewać wezwanych przez przeciwnika posiłków w siłach dwunastu Y-Skrzydłowców z eskadry Łobuz.

2. [illegible] Recovery [illegible]

[illegible] Daleki zwiad Imperium odkrył zapasy Rebelii ukryte w polu asteroid. Siły Imperatora mają zabezpieczyć kontenery, nie pozwalając odebrać przeciwnikom nawet jednego pojemnika.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: A-Skrzydłowce

Możliwe do wyboru: X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter.

Liczba eskadr: jedna, grupa Niebieska

Liczba fal statków w skrzydle: 3 fale po jednej maszynie

Standardowe rakiety: ulepszone pociski wstrząsowe



Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe

Standardowe środki obronne: flary

Wybór środków obronnych: chaff

Zadanie: Osłona akcji odzyskiwania zapasów umieszczonych w Skupisku Obrańskim, pod ogniem czterech nieprzyjacielskich kanonierek z grupy Tau. Za każdą cenę należy osłaniać ciężkie holowniki z grupy Beetle, które muszą zabrać co najmniej jeden kontener. Wcześniej jednak trzeba umożliwić im bezpieczny przelot do nich, przez zniszczenie imperialnego pola minowego. Dodatkowe punkty można uzyskać za zniszczenie ustawiającego miny transportera eskortującego ETR Trap Door oraz za zniszczenie wszystkich dwunastu Kanonierek z eskadry Eta. Można spodziewać się przylotu pojazdów wsparcia z obydwu stron – kolejnych dwunastu Kanonierek i ośmiu Ulepszonych Myśliwców TIE należących do eskadry Aho oraz sześciu Ulepszonych Myśliwców TIE z eskadry Alpha. Jako wsparcie dla rebeliantów mogą przybyć X-Skrzydłowce w eskadrach Zielonej i Niebieskiej.

Imperium:

Myśliwce: Kanonierki Szturmowe

Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Przechwytywacze i Ulepszone Myśliwce TIE

Liczba eskadr: jedna, Tau

Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po jednym myśliwcu

Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: ulepszone pociski wstrząsowe

Standardowe bronie promieniste: wabik

Wybór broni promienistych: promień przyciągający i zakłócający

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Udało się nam odkryć rebeliancki skład, położony w Skupisku Obrańskim. Miejsce akcji opuszcza właśnie transporter eskortowy ETR Trap Door, a na jego miejsce wkraczają cztery Kanonierki Szturmowe z eskadry Tau. Z hiperprzestrzeni wyłoniły się już cztery myśliwce nieprzyjaciela z eskadry Niebieskiej A-Skrzydłowców (mogą przylecieć ich trzy fale), a przybycie pojazdów towarowych HLF Beetle jest spodziewane w każdej chwili. Należy je zniszczyć w pierwszej kolejności, a później zająć się możliwie największą liczbą myśliwców przeciwnika, włącznie z tymi, które pojawią się jako wsparcie i eskorta transportowców: dwunastoma X-Skrzydłowcami z eskadry Zielonej i dwunastoma Y-Skrzydłowcami z grupy Niebieskiej. Nie wolno dopuścić do zabrania żadnego z pojemników, ani też do zniszczenia któregokolwiek z nich – chcemy wykorzystać ich zawartość. Warto przed zakończeniem misji rozpoznać zawartość zdobytych przez nas pojemników.



[illegible]

Tło [illegible] Rebelianckie myśliwce wyłoniły się z hiperprzestrzeni w pobliżu imperialnej stacji uzupełnień w systemie Tortali IV. Mają ją zniszczyć, nie ponosząc zbyt wielkich strat.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: X-Skrzydłowce i Y-Skrzydłowce

Możliwe do wyboru: X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, A-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter.

Liczba eskadr: dwie, Czerwona i Złota

Liczba fal statków w skrzydle: dwie fale po dwie maszyny

Standardowe rakiety: myśliwce generatory impulsów magnetycznych, bombowce torpedy protonowe.

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe

Standardowe środki obronne: myśliwce – brak, bombowce – chaff

Wybór środków obronnych: myśliwce – brak, bombowce – flary

Zadanie: Grupa została podzielona na dwa oddziały, składające się z dwóch myśliwców X-Skrzydłowych, stanowiących osłonę i dwóch Y- w roli bombowców. Lżejsze pojazdy mają zająć się myśliwcami ochraniającymi platformę Imperium, podczas gdy cięższe mają dokonać bezpośredniego ataku na główny obiekt misji. W przypadku niepowodzenia można wezwać posiłki w postaci Niebieskiej eskadry myśliwców klasy A. Warto jest rozpoznać zawartość platformy oraz przybywającego później krążownika uderzeniowego STRKC Huntsman. Jeśli będzie to możliwe, należy go zniszczyć (najlepiej wcześniej zablokować jego systemy za pomocą dział jonowych), podobnie jak cztery wahadłowce SHU Lambda. Podczas całej akcji można się natknąć na sześć Kanonierek GUN Mu, dziesięć Bombowców T/B Beta i dwanaście Przechwytywaczy T/I Alpha.

Imperium:

Myśliwce: Przechwytywacze i Bombowce TIE

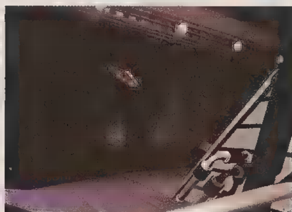
Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Przechwytywacze, Ulepszone Myśliwce TIE i Kanonierki Szturmowe

Liczba eskadr: dwie, Alpha i Beta

Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po dwie maszyny

Standardowe rakiety: brak/pociski wstrząsowe







Wybór rakiet: brak
Standardowe bronie promieniste: promień zakłócający/brak
Wybór broni promienistych: brak
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: brak
Zadanie: Myśliwce gwiezdne rebeliantów wyłoniły się z hiperprzestrzeni w systemie Tortali IV, w celu dokonania ataku na znajdującą się w tym systemie fabrykę kosmiczną. Nasze eskadry przechwytujące i bombardujące muszą przechwycić myśliwce nieprzyjaciela wystarczająco wcześnie, żeby nie zdążyły one wystrzelić swoich rakiet w kierunku platformy. Rebelianci wycofają się, jeśli ich straty będą znaczne. Gdyby akcja szła źle, można jako wsparcie wezwać kanonierki z grupy Rho I lornariański krążownik uderzeniowy STRKC Huntsman. W pierwszej fali uderzeniowej będą Y-Skrzydłowce z eskadry Złotej i X-Skrzydłowce z grupy czerwonej (przyleci ich ogółem do dwunastu maszyn każdego rodzaju), a w drugiej przyleci eskadra Niebieska z dwunastoma A-Skrzydłowcami.

4. [redacted]

Tło [redacted] Nagłe uderzenie sił imperialnych próbuje przerwać dostawę przemytników z Airam, przeznaczoną dla Sprzymierzenia, odbywającą się w okolicach Skupiska Yta'ac.

Sprzymierzenie:
Myśliwce: X-Skrzydłowce
Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter
Liczba eskadr: dwie, Czerwona i Złota
Liczba fal statków w skrzydle: dwie fale po dwie maszyny/trzy fale po dwa myśliwce.
Standardowe rakiety: brak
Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych.
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: chaff i flary
Zadanie: Szpiegom Imperium udało się zdobyć informację o dostawie broni przeznaczonej dla nas. Członkowie eskadry Czerwonej I Złotej mają za zadanie osłaniać pojazdy towarowe z grup CARG Fanir i Rongo w czasie całej operacji. Obecność dwóch transporterów szturmowych ATR Sigma wskazuje na to, że przeciwnicy raczej będą się starać przejąć ładunek, niż go zniszczyć. Macie zniszczyć możliwie największą liczbę pojazdów przeciwnika, po czym osłaniając ucieczkę transportowców, udać się za nimi do bazy. W czasie walki można się natknąć na cztery Ulepszone Myśliwce TIE z grupy Zeta oraz na osiem Kanonierek z grup Tau i Mu.

Imperium:
Myśliwce: Kanonierki Szturmowe
Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Przechwytywacze i Ulepszone Myśliwce TIE
Liczba eskadr: jedna, Mu
Liczba fal statków w skrzydle: dwie fale po dwie maszyny
Standardowe rakiety: brak
Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych
Standardowe bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: promień zakłócający, przyciągający, wabik
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Rebelianci spotykają się z przemytnikami broni z Airam w Skupisku Yta'ac. Siły rebelianckie składają się z dwóch grup statków: towarowych CARG Rongo i osłaniających je myśliwców przeciwnika z eskadry Czerwonej. Uzbrojone frachtowce piratów CARG Fanir również przybędą pod eskortą maszyn bojowych z grupy Złotej. Nasze siły uderzeniowe składać się będą z dwóch oddziałów, z których każdy będzie składać się uzbrojonego transportowca abordażowego ATR Sigma, przenoszącego na pokładzie oddział komandosów i z grupy myśliwców osłony. Transportowce zablokują systemy statków towarowych, dzięki czemu komandosi będą w stanie przedostać się na pokład i odzyskać skradzione nam wcześniej uzbrojenie. Należy zniszczyć tak wiele z maszyn rebelianckich, jak to tylko możliwe, nie pozwalając jednak uciec żadnemu z przeciwników przenoszących skradzioną broń! Warto jest rozpoznać zawartość CARG Fanir i zablokować ich systemy, a gdyby to było niemożliwe – zniszczyć. Należy uważać, gdyż można się natknąć na pełny skład dwudziestu czterech X-Skrzydłowców z eskadr Czerwonej i Złotej oraz z Niebieskich A-Skrzydłowców.



[redacted] Starfighter Deployment

[redacted] Niszczyciel gwiezdny klasy imperialnej Dauntless ma otrzymać nową obsadę Ulepszonych Myśliwców TIE z kosmicznej fabryki Sentinel. Pojedyncze uderzenie sił Sprzymierzenia ma przerwać tę akcję.

Sprzymierzenie:
Myśliwce: X-Skrzydłowce
Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter
Liczba eskadr: dwie, Łobuz i Złota
Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po dwie maszyny, Z-95 – pięć fal po dwie maszyny
Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych
Standardowe środki obronne: chaff
Wybór środków obronnych: flary

Zadanie: Podstawowym celem misji jest zniszczenie trzech czwartych (18) spośród nowych myśliwców przeciwnika oraz, jeśli siły Rebeliantów będą wystarczające, również fabryki FAC Sentinel. Warto także przed jej całkowitym zniszczeniem, rozpoznać ładunek stacji produkcyjnej. Nie należy atakować niszczyciela ISD Dauntless, chyba że będzie to niezbędne dla powodzenia misji. Myśliwce stanowiące cel ataku są



prowadzone przez początkujących pilotów, więc zniszczenie ich nie powinno stanowić większego problemu, jednakże statki eskortujące mogą przysporzyć nieco kłopotów. Kiedy załatwicie już główny cel, przyjdzie kolej na fabrykę; należy zniszczyć najpierw jej systemy obronne (zaczynając od wyrzutni rakiet, a kończąc na poszczególnych działach laserowych), a później ją samą. Nie ma sensu niszczyć wszystkich myśliwców osłony, gdyż po zestrzeleniu całej eskadry pojawia się na jej miejsce nowa.

Imperium:
Myśliwce: Przechwytywacze i Bombowce TIE
Możliwe do wyboru: TIE/Kanonierki Szturmowe
Liczba eskadr: cztery, Alpha, Beta, Eta, Kappa
Liczba fal statków w skrzydle: sześć fal po dwie lub po wybraniu Myśliwców TIE – cztery fale po trzy maszyny/cztery fale po trzy lub, po wybraniu Kanonierek, trzy fale po dwie maszyny.
Standardowe rakiety: brak/pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: brak/torpedy protonowe

Standardowe bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: brak
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Niszczyciel gwiezdny klasy imperialnej ISD Dauntless, zbliża się do kosmicznej fabryki Sentinel, działającej w systemie Gaerbound IV. Okręt wojenny ma odebrać dwie pełne eskadry Ulepszonych Myśliwców TIE (dwadzieścia cztery statki). Dwa skrzydła Przechwytywaczy z eskadr Alpha i Beta ma patrolować przestrzeń i eskortować lecące myśliwce. Rebelianci mają nadzieję, że zaskoczą nas w czasie, kiedy nowe myśliwce są jeszcze bardzo podatne na atak – w przestrzeń systemu weszły właśnie eskadry



nieprzyjacielskich myśliwców. Bombowce z grup Eta i Kappa mają asystować Przechwytywaczom z eskadr Alpha i Beta w osłanianiu nowych pojazdów wraz z wystrzeloną w tym celu grupą Przechwytywaczy Gamma. Do Niszczyciela musi dotrzeć co najmniej jedna trzecia nowych pojazdów. Ważne, dla oceny misji jest zniszczenie całej eskadry Zielonej, złożonej z dwunastu X-Skrzydłowców i dwunastu Y-Skrzydłowców oraz rozpoznanie ładunku i zniszczenie korwety klasy Nebulon-B FRG Rehz'nor, która włączy się do akcji później. Można się również spodziewać wystrzelenia trzydziestu dwóch myśliwców typu Z-95 Headhunter w eskadrach Złotej i Łobuz, sześciu X-Skrzydłowców i czterech A-Skrzydłowców z eskadry Łobuz oraz dwudziestu czterech A-Skrzydłowców z grupy Złotej i Niebieskiej.

[redacted] on [redacted] Convoy [redacted] Athega

Tło [redacted] Siły imperialne atakują należący do Sprzymierzenia konwój korwet koreliańskich, przelatujący przez neutralny system Athega. Myśliwce rebeliantów mają zapewnić ich bezpieczny przelot do miejsca hiperskoku.

Sprzymierzenie:
Myśliwce: A-Skrzydłowce
Możliwe do wyboru: X-Skrzydłowce
Liczba eskadr: jedna, Złota
Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale, po jednej maszynie
Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: brak
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Przeprowadzić bezpiecznie co najmniej połowę konwoju koreliańskich korwet CRV Attheya przez neutralny system Athega, pod ostrzałem nieprzyjacielskich myśliwców. W pierwszej fazie walki można się natknąć na przylatujące falami sześć Ulepszonych Myśliwców TIE z eskadry Beta i dwanaście Kanonierek Szturmowych Tau. Po ich zniszczeniu pojawia się niszczyciel gwiezdny klasy Victory – VSD Aggressor – oraz, jako wsparcie Sprzymierzenia, kalmariański krążownik CRS Defiance. Na pokładzie statku Imperium przenoszone są dwie eskadry: Beta i Delta, składające się z dwunastu maszyn – odpowiednio Przechwytywaczy i Bombowców.

Imperium:
Myśliwce: Ulepszone Myśliwce TIE, Kanonierki Szturmowe
Możliwe do wyboru: brak
Liczba eskadr: dwie, Alpha i Tau
Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po jednej maszynie
Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe/torpedy protonowe
Wybór rakiet: torpedy protonowe/brak
Standardowe bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: brak
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Wysyłamy siły uderzeniowe, które mają na celu zaatakowanie i zniszczenie rebelianckiego konwoju jedenastu korwet koreliańskich CRV Attheya. Statki są eskortowane przez myśliwce typu A- i X-Skrzydłowego. Grupa Alpha, złożona z Ulepszonych Myśliwców TIE, ma zapewnić osłonę i wsparcie grupie Tau, w skład której wchodzą Kanonierki Szturmowe. Musicie zniszczyć co najmniej połowę spośród statków towarowych nieprzyjaciela, żeby dowództwo uznało misję za uwieńczoną powodzeniem. W przypadku pojawienia się, przebywającego na patrolu w pobliskim systemie słonecznym, krążownika kalmariańskiego CRS Defiance, należy również go zniszczyć. W czasie walki mogą pojawiać się, stanowiące zarówno osłonę konwoju, jak i krążownika, myśliwce typu Z-95 Headhunter z grupy Niebieskiej (do sześciu maszyn), A-Skrzydłowce Złote i Czerwone (po osiem statków) oraz X-Skrzydłowce z eskadry Zielonej (osiem maszyn). Warto jest, przed ich zniszczeniem, rozpoznać ładunek korwet koreliańskich wchodzących w skład konwoju.

7. [redacted] Imperial [redacted]

Tło [redacted] Rebelianckie myśliwce mają przeprowadzić akcję, mającą na celu uwolnienie członków Sprzymierzenia z pokładu dreadnaughta DREAD Dargon.

Sprzymierzenie:
Myśliwce: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowiec.
Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter.
Liczba eskadr: trzy, Czerwona, Łobuz i Złota
Liczba fal statków w skrzydle: dwie fale po dwie maszyny. Jeśli A-Skrzydłowiec zastępuje inny typ, trzy fale po jednym myśliwcu.
Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe/generatory impulsów magnetycznych/torpedy protonowe
Wybór rakiet: brak/pociski wstrząsowe/brak
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Więzienny dreadnaught DREAD Dargon, przewożący na swoim pokładzie jeńców rebelianckich i bothańskich, podąża w kierunku miejsca rozpoczęcia hiperskoku. Jest on eskortowany przez grupę Ulepszonych Myśliwców TIE. A-Skrzydłowiec z grupy Czerwonej ma związać w walce nieprzyjacielskie maszyny, osłaniając atak Y-Skrzydłowca z eskadry Złotej mający na celu zablokowanie urządzeń pokładowych statku więziennego. X-Skrzydłowce z oddziału Łobuz mają zapewnić wsparcie obydwóm oddziałom oraz zapewnić bezpieczny przelot i dokowanie co najmniej jednemu z trzech transporterów bojowych ATR Typhoon. Należy pamiętać o odpowiedniej gospodarce rakietami, gdyż do pokonania jest po sześć Ulepszonych Myśliwców TIE z eskadr Alpha i Delta, dwie Kanonierki Szturmowe z grupy Nu i dwanaście z grupy Alpha.

Imperium:
Myśliwce: Ulepszone Myśliwce TIE
Możliwe do wyboru: Kanonierki Szturmowe
Liczba eskadr: jedna, Alpha
Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po jednej maszynie
Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: brak
Standardowe bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: brak
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Ulepszone Myśliwce TIE z grupy Alpha mają za zadanie wspomóc grupę Delta w jej misji eskortowej. Obiektem misji jest dreadnaught DRED Dargon, przewożący pojmanych Rebeliantów oraz zdrajców Bothańskich, który podąża do punktu hiperskoku Darg-3. W przestrzeń weszły właśnie eskadry myśliwców rebelianckich, zdążające ku okrętowi więziennemu w celu odbicia pojmanych buntowników. Należy zatrzymać ich za wszelką cenę! W drodze dreadnaughta będzie eskortować niszczyciel gwiezdny klasy Victory VSD Callisto, ale może on tutaj nie zdążyć przybyć na czas. Atak rozpocznie eskadra Złota złożona z dwunastu Y-Skrzydłowców, która może być jeszcze dodatkowo wsparta sześcioma Y-Skrzydłowcami z eskadry Zielonej. Eskortę tych maszyn stanowi osiem myśliwców Z-95 Headhunter, sześć





X-Skrzydłowców i osiem A-Skrzydłowców z grupy Łobuz oraz po sześć A- i X-Skrzydłowych myśliwców, należących do ugrupowania Czerwonego. Jeśli urządzenia pokładowe dreadnaughta zostaną zablokowane, pojawi się jeszcze krążownik kalmariański CRS Columbia, z pokładu którego zostaną wystrzelone trzy transportowce bojowe ATR Typhoon, które będą próbować abordażu. Muszą zostać zniszczone! Kiedy przybędzie VSD Callisto, wyśle on załogę naprawczą w ATR XP-1, który musi być ochraniany, póki nie dotrze do swojego celu.





[redacted] Fade [redacted]

Tło [redacted]! Kosmiczna stacja przeładunkowa Imperium w systemie Elliirad została określona jako cel błyskawicznego ataku Rebeliantów.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: A-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter.

Liczba eskadr: dwie, Niebieska i Złota

Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po jednym statku/dwie fale po dwie maszyny.

Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe/torpedy

Wybór rakiet: brak/pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe.

Standardowe środki obronne: flary/chaff

Wybór środków obronnych: chaff/flary

Zadanie: Zniszczenie możliwie jak największej liczby statków towarowych i kontenerów, znajdujących się w pobliżu stacji kosmicznej XQ6 Elliirad, jednakże bez ponoszenia większych strat. W czasie walki grupa komandosów spróbuje dokonać abordażu na platformę, poruszając się skradzionym wahadłowcem eskortującym ESC Upsilon. Osłonę stacji stanowi dwanaście Myśliwców TIE z eskadry Zeta oraz dwanaście patrolujących głęboką przestrzeń Kanonierek Szturmowych Nu. W czasie walki może pojawić się również niszczyciel gwiezdny klasy imperialnej, który przenosi dwanaście Przechwytywaczy TIE. Przed zniszczeniem statków towarowych warto jest rozpoznać ich zawartość.

Imperium:

Myśliwce: Kanonierki Szturmowe, Myśliwce TIE

Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Przechwytywacze, Ulepszone Myśliwce TIE I Kanonierki Szturmowe

Liczba eskadr: dwie, Nu i Zeta

Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po jednej maszynie/dwie fale po trzy maszyny

Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe/ulepszone pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe/brak

Standardowe bronie promieniste: promień przyciągający/brak

Wybór broni promienistych: promień zakłócający, wabik/brak

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Nasza stacja kosmiczna XQ6 położona w systemie Elliirad jest celem rebelianckiego ataku. Eskadra Zeta została podzielona na dwa skrzydła, które mają za zadanie przechwycić wrogie myśliwce gwiezdne, przy wsparciu Kanonierek z grupy Nu, wyposażonych w pociski wstrząsowe. Podstawowym celem misji jest zniszczenie tak wielu myśliwców przeciwnika, jak to tylko możliwe, bez ponoszenia większych start wśród statków towarowych i kontenerów. Wśród atakujących myśliwców można wyróżnić dwa ugrupowania: Niebieskie, złożone z ośmiu A-Skrzydłowców i Złote, w skład którego wchodzi osiem Y-Skrzydłowców i osiem X-Skrzydłowców. W czasie walki pojawi się również skradziony nam wahadłowiec eskortujący ESC Upsilon — należy sprawdzić jego ładunek i zniszczyć go niezwłocznie, mimo informacji o tym, że należy on do Imperium. Warto jest również upewnić się, że towarowce CNVYR Mhath, Lesyta, Rugin i Tanyay oraz CARG Luung, Weema i Slainte wypełnią swoje misje i odskoczą w hiperprzestrzeń.



MISJE 'IMPERIAL OPERATION: CLEAN SWEEP'

1. [redacted] Cargo Operations

[redacted] Dreadnaught DREAD Warlover zaatakował siły Sprzymierzenia w momencie dokonywania przeładunku towarów w systemie Esyram. Krążownik kalmariański CRS Valorous musi zebrać co najmniej jedną czwartą kontenerów znajdujących się w przestrzeni kosmicznej.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter.

Liczba eskadr: dwie, Zielona i Czerwona

Liczba fal statków w skrzydle: dwie fale po jednej/trzy fale po dwie maszyny

Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe/brak

Wybór rakiet: ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe/pociski wstrząsowe, torpedy protonowe

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: chaff i flary

Zadanie: A-Skrzydłowce z eskadry Zielonej mają za zadanie związać w walce myśliwce nieprzyjaciela, podczas gdy X-Skrzydłowce z grupy Czerwonej muszą eskortować transportowce. Atakować je będzie osiem Ulepszonych Myśliwców TIE z grupy Alpha, dwanaście standardowych Myśliwców z eskadry Beta oraz osiem Bombowców należących do skrzydła Eta. Niestety, nie ma odpowiedniej ilości rakiet do załadowania ich w A-Skrzydłowcach, więc polecą one z połową ładunku głowic bojowych. Należy odzyskać dwa kontenery, a kiedy to zostanie wykonane, można odskoczyć w hiperprzestrzeń. Można wcześniej sprawdzić zawartość, a później zniszczyć DREAD Warlover.

Imperium:

Myśliwce: Bombowce, Przechwytywacze TIE

Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Przechwytywacze, Ulepszone Myśliwce TIE I Kanonierki Szturmowe

Liczba eskadr: dwie, Beta i Eta

Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po dwie maszyny, chyba że wybierze się Kanonierkę (dwie fale po jednej maszynie) lub Ulepszony Myśliwiec TIE (jedna maszyna).

Standardowe rakiety: torpedy protonowe/brak

Wybór rakiet: brak

Standardowe bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: brak

Standardowe środki obronne: brak





Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Wywiadowi Marynarki Imperium udało się zdobyć informację, że w systemie Esyram znajduje się stacja zaopatrzeniowa Sprzymierzenia, w której właśnie przebywa krążownik kalmariański CRS Valorous. Nasz dreadnaught DREAD Warlover ma za zadanie, wraz z eskadrami myśliwców jakie przenosi, związać w walce okręt wojenny Rebelii i zniszczyć znajdujące się tam zapasy. Eskadra Beta, wyposażona w głowice bojowe, zaatakuje swoje cele, podczas gdy myśliwce z ugrupowania Eta będą osłaniać bombowce. Należy zniszczyć wszystkie kontenery, jak i trzy pojazdy transportowe, starające się zabrać te pojemniki. W przypadku gdyby Rebeliantom udało się zabrać więcej niż jeden kontener, konieczne jest zniszczenie korwety wroga. W przestrzeni będą cztery eskadry przeciwnika, z których każda złożona jest z ośmiu maszyn: Niebieska i Zielona A-Skrzydłowców, Czerwona X-Skrzydłowców i Złota Y-Skrzydłowców.

[illegible]

[redacted] Myśliwce Rebeliantów mają przeprowadzić rajd na stację kosmiczną Imperium położoną w systemie Goibniu. Ma on na celu zniszczenie, bądź też zablokowanie urządzeń platformy, żeby specjalnie zmodyfikowane pojazdy towarowe mogły zabrać ładunek znajdujący się w pobliskich kontenerach.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter

Możliwe do wyboru: brak/A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter.

Liczba eskadr: dwie, Złota i Niebieska.

Liczba fal statków w skrzydle: zależnie od wyboru cztery po jednym, lub dwie po dwa statki/trzy fale po dwa statki

Standardowe rakiety: torpedy protonowe/pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: ulepszone torpedy protonowe, ciężkie rakiety/ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe

Standardowe środki obronne: chaff

Wybór środków obronnych: flary

Zadanie: Myśliwce z eskadr Niebieskiej i Złotej mają zaatakować stację kosmiczną Imperium, działającą w systemie Goibniu. Myśliwce osłony platformy muszą zostać możliwie jak najszybciej zneutralizowane, gdyż w przeciągu kilku minut przybędzie sześć zmodyfikowanych ciężkich transportowców HLF SFNGR w celu zabrania ładunku. Przed zniszczeniem stacji warto jest rozpoznać zawartość platformy XQ2 Goibniu. Po jej zniszczeniu, wszystkie pozostałe jeszcze przy życiu myśliwce Imperium wycofają się. W pobliżu znajduje się sześć Kanonierek Szturmowych Rho i po dwanaście Myśliwców I Bombowców TIE z grup Alpha I Beta.

Imperium:

Myśliwce: Myśliwce TIE

Możliwe do wyboru: brak

Liczba eskadr: dwie, Alpha i Beta

Liczba fal statków w skrzydle: dwie fale po trzy maszyny

Standardowe rakiety: brak

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe

Standardowe bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: brak

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Rebelianckie myśliwce weszły właśnie w przestrzeń systemu Goibniu w pobliżu stacji uzupełnieniowej należącej do Imperium. Najprawdopodobniej ich celem jest zneutralizowanie platformy kosmicznej, dzięki czemu będą oni w stanie ukraść znajdujące się w kontenerach zasoby. Na platformie stacjonują dwie pełne eskadry Myśliwców TIE, więc pokonanie przeciwników nie powinno nastręczać większych trudności. Eskadra Alpha podzielona na dwa skrzydła, znajduje się na patrolu w standardowej odległości od bazy, tak więc nawiąże walkę nieco wcześniej. Eskadra Beta, również podzielona na dwie części, znajduje się w mniejszej odległości od bazy i ma zapewnić jej oraz znajdującym się w pobliżu kontenerom, pełniejszą osłonę. Należy bardzo uważnie śledzić log misji i w przypadku pojawienia się jakichkolwiek pojazdów, które mogłyby zabrać kontenery, należy zniszczyć nowo przybyłe jak najszybciej (sześć ciężkich transportowców towarowych HLF SFNGR)! W czasie ataku na myśliwce należy skoncentrować się przede wszystkim na zniszczeniu wszystkich maszyn z eskadr Złotej (dwanaście Y-Skrzydłowców) i Niebieskiej (dwanaście A-Skrzydłowców). Jako wsparcie dla nich może pojawić się jeszcze eskadra Łobuz złożona z A- i X-Skrzydłowców.

[illegible] Factory [illegible]

[redacted] Siły Specjalne Imperium odkryły położoną w głębokiej przestrzeni fabrykę Koensayr 42 należącą do Sprzymierzenia. W pobliżu znajduje się eskortowiec ESC Eleusis, mający odebrać ładunek nowych Y-Skrzydłowców, a który wspomoże myśliwce osłony stacji.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: Z-95 Headhunter

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter.

Liczba eskadr: dwie, Niebieska i Zielona

Liczba fal statków w skrzydle: trzy po dwie maszyny.

Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe.

Wybór rakiet: ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe

Standardowe środki obronne: flary

Wybór środków obronnych: chaff

Zadanie: Atak przeprowadzany przez trzy transportery bojowe ATR Omega i dwanaście Kanonierek Szturmowych GUN Mu musi zostać powstrzymany. W czasie walki dołączyć się może do niej jeszcze cztery Kanonierki z eskadry Rho. Pierwszym i podstawowym celem jest zniszczenie transporterów, a dopiero potem można zająć się myśliwcami osłony – najlepiej jeśli trzech pilotów zajmie się każdy swoim ATR (wystarczy trafienie dwiema ulepszonymi torpedami protonowymi), [redacted] ostatni będzie ich osłaniał w czasie akcji.

Imperium:

Myśliwce: Kanonierka Szturmowa

Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Przechwytywacze i Ulepszone Myśliwce TIE

Liczba eskadr: jedna, Mu

Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po jednej maszynie

Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: brak

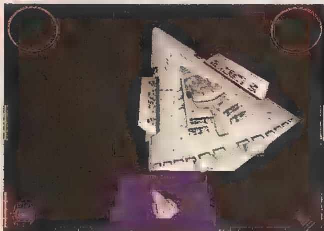
Standardowe bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: brak

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Udało się nam zlokalizować fabrykę kosmiczną Rebeliantów, w której produkowane są gwiezdne myśliwce. Dział Operacji Specjalnych postanowił dokonać sabotażu, w czasie kiedy eskortowiec ESC Eleusis będzie dokonywać załadunku nowych maszyn na pokład. Atak nań, mający na celu odwrócenie uwagi przeciwników, podczas gdy sabotażyści wprowadzą do komputerów lecących do eskortowca







Y-Skrzydłowców wirusa, powodującego kolizję z tamtym statkiem. Eskadra Kanonierek Mu musi zapewnić wsparcie transportowcom TRN Omega zarówno w czasie przelotu do platformy, jak i w zablokowaniu jej systemów. W skład eskadr Niebieskiej i Zielonej, stanowiących ochronę eskortowca i fabryki, wchodzi po dwanaście myśliwców typu Z-95 Headhunter. Dodatkowo, może się jeszcze pojawić kolejnych dwanaście myśliwców typu X-Skrzydłowego z eskadry Łobuz. Warto jest przed ich zniszczeniem rozpoznać ładunki, zarówno fabryki X7 Koensayr 42, jak i eskortowca ESC Eleusis.

4. [redacted] Imperial-class [redacted] Destroyer [redacted]

[redacted] Dwie eskadry myśliwców Sprzymierzenia ma dokonać ataku na oczekujący na uzupełnienia niszczyciel gwiezdny klasy Imperialnej, ISD Tormentor. Kilka Ulepszonych Myśliwców TIE, stanowiących osłonę okrętu, musi obronić go przed rebeliantami.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce
Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter
Liczba eskadr: dwie, Czerwona i Złota
Liczba fal statków w skrzydle: dwie po trzy maszyny
Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe/torpedy protonowe
Wybór rakiet: brak
Standardowe środki obronne: flary
Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Według danych wywiadu, w pobliżu Udnil II znajduje się, pozbawiony większego wsparcia, niszczyciel gwiezdny klasy Imperialnej, ISD Tormentor, oczekując na konwój z uzupełnieniami. Według danych, które udało się nam zdobyć, na jego pokładzie nie ma standardowych myśliwców — zostały one zastąpione dwunastoma Ulepszonymi Myśliwcami TIE z grupy Alpha. Myśliwce z eskadr Czerwonej i Złotej przeprowadzą atak nań, unikając zbyt wielkich strat. Żeby zaliczyć wszystkie cele misji, należy wybić całkowicie wrogie myśliwce oraz rozpoznać zawartość i zniszczyć frachtowce z grupy Monru (trzeba to robić szybko, gdyż dokonują błyskawicznie hiperskoku), transportowiec towarowy HLF Bellboy, grupę kontenerów oraz, oczywiście, sam niszczyciel.

Imperium:

Myśliwce: Ulepszone Myśliwce TIE
Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Przechwytywacze TIE i Kanonierki Szturmowe
Liczba eskadr: jedna, Alpha
Liczba fal statków w skrzydle: dwie fale po jednej maszynie
Standardowe rakiety: ulepszone pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe
Standardowe bronie promieniste: wabik
Wybór broni promienistych: promień przyciągający i zakłócający
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Niszczyciel gwiezdny klasy Imperialnej, ISD Tormentor, dokonuje załadunku zapasów w systemie Udnil II. W przestrzeń systemu weszły dwie pełne eskadry myśliwców nieprzyjaciela (po dwanaście myśliwców Y-Skrzydłowych z eskadry Złotej i X-Skrzydłowych z grupy Czerwonej) i zbliżają się do okrętu pozbawionego standardowej obsady statków osłony. Jedyną możliwością uniknięcia zniszczenia okrętu jest sprawne działanie eskadry Alpha, stanowiącej załogę stacji przeładunkowej, polegającej na przechwyceniu wystarczającej liczby maszyn przeciwnika, żeby ten wycofał się. Siły przeciwnika może wzmocnić dodatkowo pełna obsada A-Skrzydłowców z eskadry Niebieskiej i trzy transportowce TRN Omicron. Najważniejsze jest wyeliminowanie statków wyposażonych w cięższe głowice bojowe, czyli Y-Skrzydłowców i transportowców, [redacted] dopiero później zajęcie się myśliwcami osłony.

5. [redacted]

Tło [redacted] Korweta koreliańska należąca do Sprzymierzenia, znajduje się w pobliżu neutralnej stacji kosmicznej w eskorcie kilku myśliwców gwiezdnych. Wywiad Imperium zdobył informację, że na pokładzie statku znajduje się jeden z wysoko postawionych członków Rebelii, więc Flota wysyła tam grupę Kanonierek Szturmowych.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: X-Skrzydłowce
Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter
Liczba eskadr: jedna, Zielona
Liczba fal statków w skrzydle: 3, po jednej maszynie
Standardowe rakiety: brak
Wybór rakiet: brak
Standardowe środki obronne: flary
Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Należy osłaniać koreliańską korwetę CRV Interpid, na pokładzie której znajduje się nasz ambasador, wracający z misji do stacji kosmicznej, położonej w neutralnym systemie Airam. Zielona eskadra ma zaszczyt eskortować statek i ubezpieczać go w przypadku pojawienia się sił Imperium. Kanonierki Szturmowe nieprzyjaciela GUN Mu i Tau będą się starały zablokować systemy statku, aby załogi jednego z dwóch statków abordażowych ATR Omega mogły pojmać ambasadora. Podstawowym zadaniem jest uniemożliwienie zablokowania systemów statku, a gdyby się to nie udało, należy zniszczyć wszelkie statki abordażowe. W razie konieczności, ze stacji kosmicznej mogą zostać wystrzelone pojazdy wsparcia, w postaci pięciu maszyn typu R-41 Starchaster z eskadry Shiv, ale w takim przypadku mieszkańcy Airam będą myśleć, że jesteśmy słabi i nie zechcą się przyłączyć do Sprzymierzenia.

Imperium:

Myśliwce: Kanonierki Szturmowe
Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Przechwytywacze i Ulepszone Myśliwce TIE
Liczba eskadr: jedna, Mu
Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po jednej maszynie
Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: brak
Standardowe bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: brak
Standardowe środki obronne: brak
Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Jeden z przywódców Rebelii znajduje się na platformie kosmicznej w neutralnym systemie Airam i stara się przekonać tamtejsze władze do buntu. Kiedy będzie opuszczać to miejsce, będziemy mieli możliwość pochwycenia tego kryminalisty! Podróżować będzie na pokładzie korwety koreliańskiej CRV Interpid, w asyście czterech X-Skrzydłowców z eskadry Zielonej (można się jednak spodziewać po rozpoczęciu ataku przylotu reszty eskadry do ogólnej siły dwunastu maszyn oraz Złotej eskadry wsparcia, złożonej z dwunastu A-Skrzydłowców). Kanonierki z grupy Mu mają zapewnić osłonę i wspomóc w zablokowaniu systemów statku transportowce szturmowe z grupy ATR Omega, na pokładzie których znajdują się również komandosi z zadaniem zajęcia statku i aresztowania przywódcy Rebelii. Muszą być one ocalone za wszelką cenę, a po wykonaniu zadania, eskortowane do bazy. Nie wolno zaatakować airamskiej platformy kosmicznej, gdyż staramy się właśnie pozyskać ich pomoc w zniszczeniu Rebelii, zwłaszcza że spowoduje to natychmiastowy atak odwetowy ze strony pięciu myśliwców typu R-41 Starchaser z grupy Shiv, osłaniających stację. Warto jest rozpoznać ładunek korwety koreliańskiej oraz zniszczyć ją po aresztowaniu przywódcy terrorystów. Można również zidentyfikować ładunek stacji kosmicznej XQ1 Airam.

[redacted] Imperial Convoy [redacted]

[redacted] Celem nalotu rebeliantów jest imperialny konwój, przelatujący przez system Atterol. Muszą oni zablokować systemy co najmniej jednego statku, przejąć jego zawartość i uciec z nim, podczas gdy piloci imperialni nie mogą do tego dopuścić.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter
Możliwe do wyboru: brak/A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter
Liczba eskadr: dwie, Złota i Zielona
Liczba fal statków w skrzydle: dwie, po dwie maszyny/cztery, po dwie maszyny
Standardowe rakiety: torpedy protonowe/pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych, ciężkie rakiety/ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych.
Standardowe środki obronne: chaff
Wybór środków obronnych: flary

Zadanie: Niewielki konwój imperialny przelatuje przez system Atterol. Naszym zadaniem jest przejęcie co najmniej jednego z frachtowców należących do niego. Eskortę stanowi jedna korweta klasy Nebulon-B FRG Tegret oraz, stanowiące jej osłonę, dwie eskadry (Alpha i Beta) po dwanaście Przechwytywaczy TIE. Myśliwce z grupy Zielonej mają za zadanie związać w walce pojazdy przeciwnika, podczas gdy Złote Y-Skrzydłowce zablokują konwój i wyłączą z walki wrogą fregatę. Kiedy zniszczona zostanie co najmniej jedna trzecia nieprzyjaciół, do walki wkroczy eskadra trzech transportowców bojowych ATR Storm wraz z eskadrą w postaci X-Skrzydłowców Łobuz. Należy osłaniać operację dokowania i przejmowania pojazdów, zwłaszcza że przyleci tam również dwanaście Kanonierek Szturmowych GUN Rho. Kiedy FRG Tegret zostanie poważnie uszkodzona, z jej pokładu wylecą dwa wahadłowce SHU Omicron — należy rozpoznać ich zawartość, po czym zniszczyć. Warto jest również rozpoznać ładunek fregaty wroga przed całkowitym unicestwieniem.

Imperium:

Myśliwce: Przechwytywacze TIE
Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Ulepszone Myśliwce TIE i Kanonierki Szturmowe
Liczba eskadr: dwie, Alpha i Beta
Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale, po dwie maszyny



Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych.

Standardowe bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: wabik i promień zakłócający

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Rebelianci atakują niewielki konwój statków przelatujący przez system Airam. Ze względu na ich ładunek nie wolno nam dopuścić do przejęcia któregokolwiek ze statków! Konwój eskortuje korweta klasy Nebulon-B FRG Tegret, wraz z pełną obsadą swoich dwóch eskadr Alpha i Beta Przechwytywaczy TIE. Siły rebelianckie zostały podzielone na dwie grupy, składające się z dwu skrzydeł każda – jedno ciężkie, bombardujące, w skład którego wchodzą Y-Skrzydłowce z eskadry Złotej, i osłaniające, w postaci myśliwców Z-95 Headhunter eskadry Zielonej. W przypadku, gdyby którykolwiek ze statków transportowych został zablokowany, natychmiast pojawią się trzy transportowce szturmowe ATR Storm w celu jego przejęcia – należy je bezzwłocznie zniszczyć! Kiedy przeciwnicy zostaną pokonani, przybędzie wahadłowiec SHU Lambda z personelem naprawczym na pokładzie, który usunie uszkodzenia zadane naszym statkom przez nieprzyjaciół.

Wróg może zaatakować z siłą ośmiu Y-Skrzydłowców i szesnastu Z-95 z eskadr wymienionych powyżej oraz, dodatkowo, siłami wsparcia w liczbie eskadry X-Skrzydłowców Łobuz.

7. Frigate Duel – [redacted]

Tło [redacted] Dwie fregaty klasy Nebulon-B, wraz ze swoimi pełnymi obsadami dwudziestu czterech myśliwców walczą ze sobą. Kto zwycięży: siła ognia rebelianckich maszyn, czy też zwrotność imperialnych? Niemalże podręcznikowy przykład walnej bitwy kosmicznej pomiędzy dwiema fregatami i stanowiącymi ich osłony myśliwcami gwiezdnymi...

Sprzymierzenie:

Myśliwce: A-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce, Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter

Liczba eskadr: trzy – Niebieska, Złota i Zielona

Liczba fal statków w skrzydle: dwie, po cztery maszyny/dwie, po cztery maszyny/dwie, po dwie maszyny.

Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe/torpedy protonowe/brak

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych, ciężkie rakiety (Z-95 nie mogą przenosić ciężkich rakiet).

Standardowe środki obronne: brak/chaff/brak

Wybór środków obronnych: chaff i flary

Zadanie: Atak prowadzi Niebieska eskadra – jej celem jest osiem Bombowców przeciwnika, należących do grupy Beta. Ciężkie myśliwce ze Złotego oddziału mają odpalić swoje głowice bezpośrednio we wrogą fregatę, podczas gdy Zieloni będą ich osłaniać w czasie nalotu. Przed ośmioma Przechwytywaczami TIE z eskadry Alpha i ośmioma Myśliwcami TIE Gamma. Naszym głównym celem jest zniszczenie jak największej liczby myśliwców wroga i ich statku dowódczego, przy możliwie najmniejszych startach własnych. W przypadku bardzo złego przebiegu bitwy można wezwać na pomoc eskadrę Łobuz, jednak nie będzie to wyglądało specjalnie dobrze w aktach wszystkich pilotów...

Imperium:

Myśliwce: Przechwytywacze, Bombowce i Myśliwce TIE

Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Przechwytywacze, Ulepszone Myśliwce TIE i Kanonierki Szturmowe

Liczba eskadr: trzy, Alpha, Beta i Gamma

Liczba fal statków w skrzydle: dwie fale po cztery maszyny/dwie fale po cztery maszyny/dwie fale po dwie maszyny

Standardowe rakiety: pociski wstrząsowe/torpedy protonowe/brak

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych, ciężkie rakiety.

Standardowe bronie promieniste: brak/wabik/brak

Wybór broni promienistych: wabik, promień zakłócający i przyciągający/promień zakłócający i przyciągający

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Atak rozpocznie eskadra Alpha, której cel stanowić będą ciężkie myśliwce bombardujące z ugrupowania Złotego (do ośmiu Y-Skrzydłowców), podczas gdy eskadra Beta przy wsparciu myśliwców osłony z grupy Gamma przeprowadzi bezpośredni atak na fregatę nieprzyjaciela. Naszym celem jest zniszczenie nieprzyjacielskiego okrętu, jak i największej liczby myśliwców wroga, przy możliwie najmniejszych startach własnych. Jeśli akcja nie będzie się toczyć po naszej myśli, można wezwać znajdującą się w pobliżu eskadrę Eagle, ale oni będą szczęśliwi, mogąc sobie przypisać całą zasługę... Wśród myśliwców przeciwnika pojawi się po osiem A-Skrzydłowców z eskadry Niebieskiej i Z-95 Headhunter z Zielonej oraz sześć X-Skrzydłowców i trzy A-Skrzydłowce z grupy Łobuz.

[redacted] victory-class [redacted] Destroyer Formidable

[redacted] Niszczyciel gwiezdny klasy Victory, VSD Formidable, został zaatakowany przez siły Rebeliantów w systemie Delalt. Piloci imperium muszą odepchnąć atak nieprzyjaciół, bądź też zadać im straty większe niż dwie trzecie ich stanu.

Sprzymierzenie:

Myśliwce: A-Skrzydłowce, X-Skrzydłowce

Możliwe do wyboru: Y-Skrzydłowce, Z-95 Headhunter

Liczba eskadr: 4 – Złota, Niebieska, Łobuz i Czerwona

Liczba fal statków w skrzydle: A-Skrzydłowce, zależnie od wyboru trzy lub cztery fale po jednej maszynie, Y-Skrzydłowce – trzy fale po dwa myśliwce, Z-95 Headhunter – trzy eskadry po trzy maszyny.

Standardowe rakiety: generatory impulsów magnetycznych/ulepszone torpedy protonowe

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe/brak/ciężkie rakiety, generatory impulsów magnetycznych/ciężkie rakiety, generatory impulsów magnetycznych.

Standardowe środki obronne: chaff

Wybór środków obronnych: flary

Zadanie: Dowództwo stwierdziło naruszenie przestrzeni w systemie Delalt, spowodowane wynurzeniem się w nim niszczyciela gwiezdnego klasy Victory – VSD Formidable. Według danych wywiadu, jest on broniony przez dwie eskadry Przechwytywaczy TIE i dwie Bombowców TIE. Można się również spodziewać pojawienia się przebywających w systemie na dalekim zwiadzie dwóch eskadr Kanonierek Szturmowych. Brakuje nam rakiet, a okręt bojowy Imperium znalazł się dokładnie na trasie lotu konwoju, który ma nam dostarczyć nowe zapasy. Dwie grupy X-Skrzydłowców z eskadr Łobuz i Czerwonej, załadowane jedynie połową standardowego ładunku głowic bojowych, mają przeprowadzić bezpośredni atak na niszczyciel, podczas gdy A-Skrzydłowce z eskadr Złotej i Niebieskiej będą je osłaniać. Z powodu braków w naszych magazynach, mogą one dostać jedynie generatory impulsów magnetycznych lub zwykłe pociski wstrząsowe. Nie możemy pozwolić sobie na zbyt poważne straty! Jeśli zostanie zniszczone ponad dwie trzecie naszych sił uderzeniowych, będziemy musieli przerwać operację! Gdy niszczyciel z kolei zostanie zniszczony, pojawi się wtedy wezwana na początku walki imperialna fregata klasy Nebulon-B FRG Fury – jeśli wystarczy na to sił, można zniszczyć także i ją.

Imperium:

Myśliwce: Przechwytywacze TIE

Możliwe do wyboru: Myśliwce, Bombowce, Ulepszone Myśliwce TIE i Kanonierki Szturmowe

Liczba eskadr: 4 – Alpha, Beta, Delta i Gamma

Liczba fal statków w skrzydle: trzy fale po trzy maszyny, Ulepszone Myśliwce TIE i Kanonierki szturmowe – trzy fale po dwie maszyny.

Standardowe rakiety: brak

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, generatory impulsów magnetycznych

Standard. bronie promieniste: promień przyciągający

Bronie promieniste: wabik, promień zakłócający

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: brak

Zadanie: Niszczyciel gwiezdny klasy Victory, VSD Formidable został zaatakowany przez myśliwce Rebeliantów. Nieprzyjaciel wysłał maszyny dwóch typów: A- i X-Skrzydłowego, w sile czterech eskadr, podczas gdy my możemy wystawić na obronę naszego statku dowódczego cztery eskadry Przechwytywaczy. Musimy powstrzymać atak przeciwnika za każdą cenę, aż do czasu przybycia fregaty klasy Nebulon-B FRG Fury, która pomoże nam zniszczyć nieprzyjaciół. Można się spodziewać pełnego składu eskadr Złotej i Niebieskiej, złożonych z A-Skrzydłowców, oraz Łobuz i Czerwonej, w skład której wchodzą X-Skrzydłowce. W okolicy znajduje się również eskadra Zielona, złożona z X-Skrzydłowców, która może zostać wezwana do pomocy.

[redacted]

Bitwy są to pełne operacje, których poszczególne potyczki zostały opisane powyżej. Jedyną różnicą jest to, że można określić po ilu walkach zaliczane jest zwycięstwo oraz włączyć lub wyłączyć możliwość zmiany kolejności przeprowadzania poszczególnych operacji. [redacted]

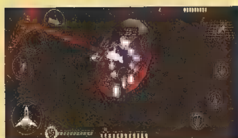
TIPS & TRICKS

Menu
Carmageddon Codename: Tenka Crusader: No Regret Darklight Conflict Earthworm Jim 2 Impact Racin MechWarrior 2 Megaman X3 Pod Reloaded Star Control 3 Shattered Steel Speedster Spider Street Racer i inne.

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Darklight Conflict

■ SATURN



Na ekranie opcji wciśnij po kolei: dół, dół, góra, X, lewo, lewo, R, L i START.
Powinno się pojawić nowe menu zatytułowane: Extra.

Impact Racin

■ SATURN

W miejscu na hasło wpisz następujące kody:
ALLTOOLEDUP - wszystkie bronie
BOMUS.LEVELS - siedem dodatkowych poziomów
ENDGAMESLEVEL - ostatnia trasa
RABBITBADGER - wybieranie poziomów
JOURNEYS.END - testowanie dźwięku

Street Racer

■ SATURN

Dostęp do srebrnego pucharu: hasło TRAFIK.
Dostęp do złotego pucharu: hasło NEJATI.
Dostęp do platynowego pucharu, samochodu królika i trzech nowych tras: hasło DOUGAL.
Aby uzyskać dostęp do cheatmenu wpisz jako hasło: TURGAY.

Carmageddon

■ PC

Aby mieć dostęp do wszystkich tras i samochodów na ekranie tytułowym wybierz ENABLE. Teraz, gdy startujesz grę przytrzymaj F4, a włączysz cheatmode.
Od teraz działają cheaty:
F5 - reperuje wszystkie uszkodzenia
F6 - niewidzialność
F7 - dodatkowe 30 sekund
F8 - zamrożenie czasu
F11 - dodatkowe 5000 kredytów
F12 - spojrzenie na innych kierowców
shift+F6 - pokazuje przeciwników na mapie
shift+F7 - dodatkowe 300 sekund
shift+F11 - wyrzucenie 5000 kredytów
ctrl+keypad 1 - latasz!



Codename: Tenka

■ PSX

Dostęp do wszystkich broni: wciśnij i przytrzymaj L1, teraz wciskaj trójkąt, R1, trójkąt, kwadrat, R1, kółko, kwadrat, kwadrat i puść L1.
Dostęp do wszystkich poziomów: wciśnij i przytrzymaj L2, teraz wciskaj kółko, kółko, kwadrat, trójkąt, R1, kwadrat, trójkąt, kółko i puść L2.

Star Control 3

● PC



Podczas lotu możesz zwolnić czas poprzez wciśnięcie: \. Wszystko wróci do normy, gdy poruszysz statkiem.
Gdy wciśniesz Alt+F9 zrestartujesz bitwę bez asteroidów i planet. A do tego Twój poziom eneregii uzupełni się.

Shattered Steel

● PC

Podczas gry naciśnij ENTER i wpisz kod:
SMITE - niszczy cel
GONZALES - przyspiesza
RAGNAROK - coś w rodzaju katapulty
BUMSAUCE - daje ciężki, ale szybszy laser
DINGLEBERRY - ciężki laser
RATNEST - średni laser
STOOL - wyrzutnia min
TINKERBELL - broń NOVA
TELEPORT - teleportuje Cię z zagrożonego miejsca
IMOUTTAHERE - kończy misję sukcesem
LOCKANDLOAD - maksymalna ilość amunicji

Crusader: No Regret

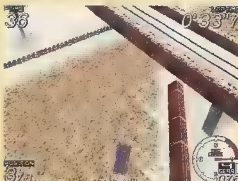
● PC

Aby uaktywnić cheatmenu napisz LOOSECANNON16.
Od teraz działają kody:
Ctrl+F10 - jesteś nieśmiertelny.
F10 - daje Ci wszystkie bronie, energię na maxa oraz wszystkie przedmioty.
Możesz także użyć kilku cheatów przy startowaniu gry. Aby tego dokonać uruchom grę z parametrem:
-warp x - gdzie x jest numerem levelu.
-skill x - zmienienie standardowego poziomu trudności, zamiast x wpisz także liczbę.

Speedster

● PSX

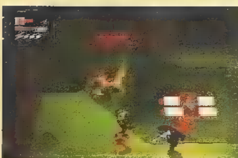
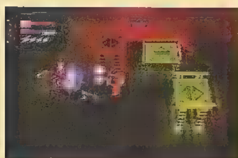
Na ekranie tytułowym wciśnij:
iks, góra, trójkąt, dół, R1, L1 - będziesz miał dostęp do ukrytych tras
lewo, trójkąt, R1, kółko, L1, dół - jeździsz na trasach od tyłu
prawo, kwadrat, lewo, kółko, góra, iks - dostęp do Super Championship
góra, lewo, prawo, iks, kółko, kwadrat - możesz pojeździć samochodem o niesamowitych parametrach.




Reloaded

● PC

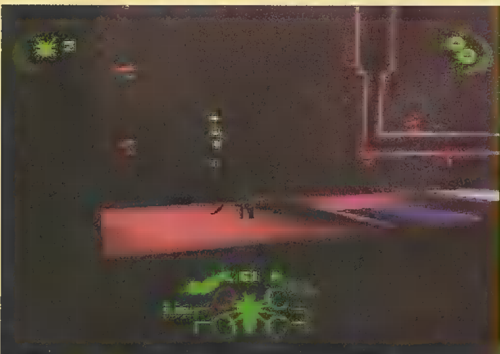
Podczas gry wpisz - r1god, a będziesz nieśmiertelny.
Podczas zabawy wciśnij pauze i wstukaj: r1sefisgod, przywraca Ci, tak cenne, siły życiowe.
Aby wybrać dodatkową postać na ekranie wyboru bohatera wklep: ilovemyteddy.
Na ekranie opcji wciśnij- iwanttowin, aby mieć dostęp do dowolnego levelu.

Spider

● PSX

Podczas gry wciśnij pauzę i wstukaj: trójkąt, kwadrat, kółko, trójkąt - zobaczysz teraz co Twój pająk potrafi.
Natomiast jeśli chcesz odnowić sobie całą energię i broń podczas pauzy wciskaj: trójkąt, iks, iks, iks, kółko, iks,

MechWarrior 2

● SATURN

Jako hasło wpisz:
T<XO/AXA<= - dostęp do wszystkich misji
T#XO/AX<<< - dodatkowe bronie
#OXO/A>>0/ - zniesienie wagowego limitu
##XO/A><UZ - niewidzialność
TOXO/AX>TU - nieograniczona amunicja




Megaman X3

● PSX

Oto kody, które dają Ci: wszystkie kawałki X-Suit, dostęp do wszystkich robotów, najwyższy poziom energii, strong energy chip i dostęp do najszybszych leveli:
1174
2565
6162
7186

Pod

● PC

Hasła do wpisania:
Map - pokazuje mapę
CRASH - zabawa bez kolizji
Garage - odnowienie energii
W opcjach wpisz:
VALAY - będziesz mógł manipulować poziomem trudności.

Simcopter

● PC

Podczas zabawy wciśnij w tym samym czasie Ctrl+Alt+X, a otworzysz małe okno tekstowe.
Teraz możesz wpisać hasła:
Been there, done that - kończysz aktualny level.
The map, please - daje Ci mapę.
I love my helicopter - wracasz natychmiastowo do helikoptera, gdziekolwiek byś nie był.
Warp me to career XX - gdzie XX jest numerem miasta do którego chcemy się przenieść (pomiędzy 0 a 29).

Wave Race 64

● N64

Kiedy wybierasz postać wciśnij:
Z, R, L, L, L, R, Z - teraz wybierz M. Jeter i powinieneś mieć nowy skuter.

Earthworm Jim 2

● PC

Podczas gry wciśnij:
ITSAWONDERFUL: dodatkowe życie
POPQUIZHOTSHOT: 1000 strzałów
ONANDONANDON: maksymalna liczba kontynuacji

KONKURSY

Cześć! Październik [redacted] miesiąc, kiedy znikają [redacted] wspomnienia wakacyjne i powoli przyzwyczajamy się [redacted] codziennej rutyny.

Na szczęście wśród gier, można zauważyć duży ruch. Szczęściarze, którzy wyjechali do Anglii na ECTS, mają teraz co wspominać, natomiast my możemy sobie umilić życie biorąc udział w konkursach! Miesiąc temu poprosiliśmy Was o zdanie na temat ew. wprowadzenia nowych konkursów. Odzew był całkiem duży. Okazało się, że jesteście przywiązani do „3-ech Pytań" bardzo silnie i za nic nie chcielibyście, żeby odeszły do lamusa. Cóż, zgodnie z Waszą wolą, ten konkurs pozostanie z nami jeszcze długo. W tym miesiącu udało się nam zorganizować kolejny, dla posiadaczy PlayStation. Proponuję więc, od razu przystąpić do konkretów:

KONKURS „3 PYTANIA"

Odpowiedzi [redacted] „GK 9/97":
1. „Sega Worldwide Soccer PC" (nie mieliście tu żadnych problemów, mimo, że w numerze nie ma żadnej notki o tej grze. Brawo!).
2. Najczęściej podawaliście parę: „Tomb Raider" oraz „Excalibur 2555 AD". Choć były bardzo ciekawe propozycje (oczywiście honorowane przez nas) takie, jak: „Phantasmagoria" czy "Deathtrap Dungeon".
3. Tu też bez najmniejszych problemów, oczywiście chodziło o czołg.

[redacted] lista nagrodzonych z września:
Paweł Kania otrzymuje grę „F/A-18 Hornet 3.0.
Tomasz Ginter otrzymuje grę „Ardennes Offensive".
Patrycjusz Urbanek otrzymuje grę „Age of Riffles Campaign Disk".
Robert Jedynak otrzymuje grę Su-27 Campaign Disk.
Zwycięzcom serdecznie gratulujemy, a nagrody prześlemy pocztą.

I jeszcze pytania na październik:
1. Wymień przynajmniej dwóch znanych aktorów, którzy wystąpili w dowolnej grze komputerowej?
2. W jakim mieście odbywają się targi ECTS?
3. Jak nazywa się najnowsza adaptacja Gwiezdnych Wojen na PC?

[redacted] oto nagrody, [redacted] czekają:
1. F-16 Fighting Falcon
2. Q.A.D.
3. 5 egzemplarzy płytek shareware
Nie czekajcie, od razu wyślijcie odpowiedzi - na pewno je znacie!

[illegible] na kartach pocztowych [illegible] kuponem przysyłajcie na adres [illegible]
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

KONKURS PSX

Oj, chyba pozostanie z nami jeszcze jakiś czas. Co miesiąc będziemy starali się wygrzebać dla Was jakąś nagrodę.

Rozwiążmy [redacted] sprawę [redacted] poprzedniego [redacted]:
Jak wiecie samochodów w „V-Rally" jest wiele, a należało wybrać z nich tylko cztery. Mogły być to np.: Skoda Felicia, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Ford Escort, Peugeot 306, Renault Maxi Megane, Seat Ibiza, Citroen Saxo.
Grę „Iron&Blood" otrzymuje Łukasz Lach z Bielsko-Białej.
Tym, którym się nie poszczęściło, proponujemy spróbować jeszcze raz, a do wygrania jest znakomity przebój z przed roku „Loaded".

Pytanie oczywiście [redacted] jest trudne, a brzmi:
„Podaj trzy najbardziej oczekiwane przez Ciebie tytuły firmowane przez Namco".
Odpowiedzi prosimy przesyłać na adres redakcji (powyżej).

KONKURS GK 10/97

LISTY

Witajcie! Pewnie przyzwyczailiście się już [redacted] rannego wstawania [redacted] szkoły (choć czy do tego można w ogóle przywyknąć?). Mógłbym długo pisać [redacted] tym, jak bardzo przestarzały jest system nauczania w naszym kraju, ale wolę tego uniknąć. Napiszę tylko, że łączę się z Wami [redacted] wielkim bólu, który będzie [redacted] doskwierał przez najbliższe 10 miesięcy. Cóż, myślę jednak, że ta nauka się naprawdę opłaci. Wy także podejdźcie [redacted] tego [redacted] ten sposób - będzie Wam łatwiej.

Dobra, troszkę zboczyłem z tematu, ale tak samo jak Wy, ja też się uczę i denerwuje mnie wiele spraw związanych z budą. Na szczęście okazuje się, że humor Wam nadal dopisuje, a codzienna nauka nie przeszkadza Wam w graniu oraz czytaniu „Gier Komputerowych". Piszecie coraz więcej i sprawia nam to bardzo wiele radości. Pamiętajcie, staramy się odpowiedzieć na każdy Wasz list, jednak może to trochę potrwać. Jeśli nie zmieścił się w tym numerze to pewnie umieścimy go w rubryce za miesiąc. Żadnej ważnej sprawy nie pozostawimy bez odpowiedzi. Przejdźmy jednak do konkretów:

[redacted] 1

Cześć! Od pewnego czasu kupuję „GK". Muszę przyznać, że jesteście super. Mam do Was kilka ważnych pytań odnośnie N64:

1. W numerze 5/97 na podstawie recenzji „Shadow of the Empire", można wywnioskować że Nintendo64 nie posiada czytnika CD-ROM. W związku z tym nie może odtwarzać intra i filmów. Czy to jest prawda?
2. Kiedy [redacted] nas w kraju dostępna będzie gra „Star Fox64"?
3. Do czego będzie służył napęd 64DD?
4. Kiedy będę mógł się spodziewać recenzji do gier: „Super Mario64", „Dark Rift", „Cruis'n USA".

Serdeczne pozdrowienia dla red. naczelnego i całej redakcji.

[redacted]

Hej!

Dzięki za słowa uznania, a oto Twoje odpowiedzi:

1. Zgadza się N64 nie posiada czytnika kompaktów. Czy jest to dużą wadą okaże się wkrótce. Natomiast jeśli chodzi o animacje, to bywa z nimi różnie. Generalnie obraz, który generuje Nintendo64 jest tak wysokiej jakości, że mało kto tęskni za długimi i nieinteraktywnymi sekwencjami FMV.
2. „Star Fox64" oczekiwany jest w Ameryce lada dzień. Niestety jest to wersja NTSC, a my musimy czekać na konwersję palowską. Miejmy nadzieję, że developerzy wyrobią się przed końcem tego roku.
3. Ma on zlikwidować problemy, jakie niesie za sobą bardzo mała pojemność cartridge'a. Jedna dyskietka może pomieścić 64 MB, co i tak jest niewielką ilością. Więc nadal takie gry jak „Wing Commander" czy „Final Fantasy VII" nie mają szans na Nintendowską konwersję. Co prawda, programy mogą się mieścić więcej niż jednej dyskietce, ale na pewno swą pojemnością nie dorównają kompaktom. A swoją drogą, nikt jeszcze nie testował tego napędu, ponieważ po prostu go nie ma. Jego premiera odwlekana jest z miesiąca na miesiąc, a



i tak pierw pojawi się w Japonii.
4. Rynek gier na N64, wygląda na to, że się troszkę ruszył. Pojawiło się kilka nowych tytułów, z tego powodu nie ma potrzeby wracać do starszych pozycji.

List 2

Serwus!

Otóż mam do Was kilka drobnych pytań dotyczących PSX:

1. Czy jest możliwość odtwarzania na PlayStation zwykłych kompaktów z muzyką lub też z filmami?
2. Jeżeli tak, to czy trzeba dokupić specjalne przystawki?
3. Jakie inne możliwości oferuje superkonsola PlayStation?

[redacted]

Cześć! Już śpieszę z odpowiedziami:

1. Jasne. Możesz odczytywać audio tracki bezpośrednio pod playerem systemowym. Ale jest też ciekawszy, dołączany do konsoli przy jej zakupie. Natomiast jeśli chodzi o filmy, to możliwość ich odtwarzania ma tylko wersja azjatycka (biała PlayStation), jeśli masz ochotę to skocz na inny kontynent i przywieź sobie taką konsolkę.
2. Nie. Żadnych przystawek, a jeśli chodzi o filmy to patrz wyżej.
3. Jak to jakie!? Możesz grać w niezliczoną ilość, niesamowitych gierek!

[redacted]

Szanowni Państwo!

Kupiłem wakcyjny egzemplarz „Gier Komputerowych CD". Zdecy-



dowała o tym bogata zawartość zarówno pisma, jak i krążka. Ze szczególną niecierpliwością zabierałem się do instalacji dema symulatora „X-Wing vs. Tie-Fighter" i... rozczarowanie! Demo nie da się uruchomić w żaden sposób, a już na pewno nie przez xwing\setup.exe.

Krzysiek — rycerz [redacted]

Hej!

Rzeczywiście jest mały problem z tym demkiem. Niestety zrobienie kompaktu poleciliśmy osobie, która okazała się totalnie nieodpowiedzialna. Zapewniała nas, żę wszystkie dema sprawnie działają i że nie będzie żadnych problemów. Okazuje się, że wersja „XvT" na naszym krążku wakacyjnym jest niesprawna. Jeśli to kogoś pocieszy to informuję, że ten człowiek już nie współpracuje z nami. Natomiast ze swej strony mogliśmy tylko jeszcze raz umieścić owe demko na kolejnej edycji. Ta wersja na pewno działa poprawnie.

[redacted] 4

Bonjour Droga redakcjo.

Bez dennych wstępów. Napisałbym, że jesteście super czadowi i odlotowi ale po co, przecież sami o tym doskonale wiecie. Więc od razu przystąpię do kilku nurtujących mnie pytań:

1. Mam zamiar kupić konsolę PSX, nie wiem jednak czy jest sens wydawać kasę na „stare" PSX, jeżeli niedługo ma wejść na rynek PSX2?
2. Dlaczego gry na PSX i inne konsole są takie drogie?

No dobra będę już kończył. Przesyłam pozdrowienia dla całej redakcji!

[redacted]

Witam!

Jeśli chodzi o Twój wstęp, to wcale nie jesteśmy tacy przekonani o naszej wspaniałości.

1. Ten temat, jak zapewne zauważyliście, bardzo często przewija się w Waszych listach. Słuchajcie! Obecnie PSX przeżywa swój złoty wiek, więc naprawdę opłaca się go kupić. PlayStation2 to odległa przyszłość. Premiera tej maszynki datowana jest na rok 1999. Pomyślcie ile gier byście stracili czekając na drugie dziecko firmy Sony.
2. Cóż jest to polityka marketingowa firm SEGA, Sony i Nintendo. Nie wolno zapominać, że każdy wydawca musi opłacić producenta gry oraz firmę, która jest właścicielem konsoli. A do tego dochodzi jeszcze niemałe cło oraz marża. Po zsumowaniu robi się z tego niezła sumka w stylu dwie-trzy stówy. Aby ułatwić graczom życie, powstała platynowa seria. Gry objęte tą akcją są bardzo tanie ich cena nie przekracza 100 zł. Co prawda nie są to najnowsze tytuły, ale zawsze da się pograć.

[redacted]

Ten list drukujemy, aby pokazać Wam, że łut szczęścia może Wam przynieść wiele radości.

Droga redakcjo! Chciałabym podziękować za zorganizowanie konkursu „PSX-Projekt", w którym szczęśliwym trafem wygrałam główną nagrodę Sony PlayStation. Myślę, że przez długie lata będę się cieszyła, używając jej zgodnie z przeznaczeniem. Przesyłam też swoją podobiznę, o którą mnie proszono.

Wierna czytelniczka „Gier Komputerowych" -

Jolanta [redacted]

Hello! Dziękujemy Ci za list oraz życzymy Ci wielu cudownych godzin spędzonych przy PSX.

I to już wszystko we wrześniu, pozdrawiam Was. Trzymajcie się i nie dajcie nauczycielom!

[redacted]

Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy [redacted] nich, a kryteria [redacted] stanowi widzimisizm redakcji, dlatego [redacted] ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac [redacted] kategoriach: tekst, rysunek otrzymują [redacted] zł.

- Janie! Wytrzyj kurze - mówi hrabia do służącego.
- A gdzie ta kura, panie hrabio? - pyta się spokojnie Jan.

Michał Mazur

- Co to jest? Chodzi po ziemi, choć korzenie ma w ziemi?
- Wdowa.

Jacek Paluszkiewicz

Miejsce zdarzenia: basen pełen ludzi. Zdenerwowany ratownik głośno gwiżdże:
- Panie! Masz pan natychmiast opuścić basen!
- Dlaczego?
- Bo pan sikał.
- Wszyscy sikali!
- Ale tylko pan z trampoliny.

Jacek Paluszkiewicz

- Co to za zwierzę? - pyta Jasio nauczyciela podczas pobytu w ZOO.
- To hiena! Jej wycie przypomina śmiech. Ona może jeść raz na dwa tygodnie, a pić raz na tydzień!
- To z czego ona się tak śmieje?

Adam Szydłowski

- Jakie wino jest najmocniejsze?
- Mszalne! Jeden pije, a wszyscy śpiewają!

[redacted] Szydłowski

- Czemu ożeniłeś się z tak szkaradną babą?
- Bo jestem wędkarzem.
- A co to ma do rzeczy?
- Ona ma robaki.

[redacted] Szydłowski

- Co to jest dziecko?
- To głośna reklama, cichej współpracy.

Adam Szydłowski

Arnold Schwarzenegger poszedł z kolegą na przyjęcie, które odbywało się w niedużym hoteliku. W pewnym momencie Arnoldowi zachciało się siku, więc udał się do ubikacji.
Po kilku minutach wrócił cały mokry. Kolega pyta:
- Arnold, dlaczego jesteś taki mokry?
Wchodzę do ubikacji, patrzę, [redacted] tu trzej faceci sikają do pisuarów. Nagle wszyscy się odwracają patrzą na mnie i mówią:
- O! Schwarzenegger!

Łukasz [redacted]

Babcie rozmawiają o swoich wnukach:
- Mój będzie lekarzem, bo już umie sobie robić zastrzyki.
- Mój będzie ogrodnikiem, bo ciągle siedzi w ogródku i sadzi kwiatki.
- A mój będzie pilotem. Cały czas moczy szmatę w benzynie, wącha ją i mówi: Ale odlot, babciu!

Łukasz [redacted]

Przychodzi facet do biblioteki i mówi:
- Niech mi pani da jakąś książkę, bo żona każe mi czytać.
Bibliotekarka dała facetowi na początek książkę telefoniczną. Po dwóch dniach facet przychodzi oddać pożyczoną rzecz.
- I jak podobało się czytanie? - pyta bibliotekarka?
- Akcja smętna, ale ilu bohaterów!

Greg

Policjant zatrzymuje kierowcę ciężarówki:
- Już siódmy raz panu mówię, że jadąc gubi pan towar!
- A ja już siódmy raz panu mówię, że jest gołoledź, a ja jeżdżę piaskarką!

Kamiol

Kowalski usłyszał w radio komunikat: „Uwaga! Na naszej planecie wylądowali Marsjanie. Są to małe, zielone ludziki z wyłupiastymi oczami. Żeby się z nimi porozumiewać, trzeba mówić bardzo powoli.
Na drugi dzień Kowalski wybrał się do lasu na grzyby. Schylił się pod krzak i zobaczył małego zielonego ludzika z wyłupiastymi oczami, zupełnie jak w komunikacie. Mówi więc bardzo powoli:
- Nazywam się Kowalski, jestem ślusarzem, właśnie zbieram w lesie grzyby.
Zielony ludek odpowiada mu równie powoli:
- Nazywam się Nowak, jestem gajowym i właśnie robię kupę.

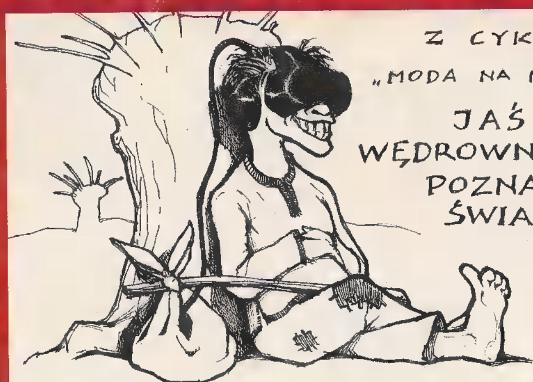
Katarzyna Zawrzykraj

Trener złości się na zawodnika.
- Ile razy mam ci powtarzać, że konkurencja, w której startujesz nazywa się trójskok. A to znaczy, że masz pokonać odległość siedemnastu metrów trzema skokami, a nie jednym.

Katarzyna Zawrzykraj

Ledwo żywy z pragnienia zbłąkany tu-





rysta czołga się przez pustynię. Nagle zobaczył coś jakby stragan. Podbiega ostatkiem sił.
- Wody, dajcie wody! - prosi.
- Niestety - odpowiada mu Arab, my sprzedajemy tylko krawaty.
Turysta wlecze się dalej i po dwóch dniach doszedł wreszcie do oazy. Biegnie uradowany.
Niestety, zatrzymuje go zbrojna straż i mówi:
- Bez krawatów nie wpuszczamy.

Katarzyna Zawrzykraj

- Co to jest - czerwone, spocone i lata między majtkami?
- Bosman podczas sztormu.

Katarzyna Zawrzykraj

Akwizytor zadzwonił do drzwi pewnego mieszkania. Otworzył mu mały chłopiec, trzymający w ustach cygaro.
- Czy mama jest w domu? - spytał zszokowany akwizytor.
Chłopiec wyjął cygaro z ust, strząsnął popiół na dywan, zmrużył oczy i zapytał:
- A jak pan myśli?

Jakub Popęda

W domu myśliwego:
- Mamusiu, wypisał mi się długopis. Pójdę do kiosku po nowy.
- Ani mi się waż. W taką pogodę to nawet psa nie wypuściłabym na dwór. Tatuś zaraz pójdzie i kupi.

Jakub Popęda

- Czy wiecie, w jaki sposób najłatwiej upolować strusia?
- ???
- Wystarczy przestraszyć go na betonie!

Jakub Popęda

- Więc oskarżony twierdzi, że jest niewinny?
- Tak, proszę Wysokiego Sądu...
- Właśnie obierałem pomarańczę, kiedy upadła mi skórka, a gdy się po nią schyliłem, upadł mi nóż. I wtedy weszła teściowa. Poślizgnęła się na skórce i upadła na nóż...
- I tak aż siedem razy? - pyta zdziwiony sędzia.

Rafał Półtorak

- Jak się nazywa Niemiec, któremu wystaje z wody głowa?
- Peryszkop!
- A Niemiec przed telewizorem?
- Teleszkop!
- Jak się nazywa pół Niemca?
- Szkopół!
- A jak się nazywają zaloty Niemca?
- Szkopulacje!

Rafał Półtorak

- Tato, gdzie leżą Pireneje?
- Nie wiem, ale nic nie ruszałem na Twoim biurku.

Bez podpisu

Fąfara pyta znajomego:
- Czy biel to kolor?
- Tak.
- A czerń?
- Również.
- A jak mówię sąsiadom, że mam kolorowy telewizor to nikt mi nie wierzy.

Kazik

- Tato, kto to jest dżentelmen? - pyta ojca Jasio.
- Widzisz synku, to taki człowiek, który potrafi opisać Pamelę Anderson nie poruszając rękami.

Michał Mazur

- Ach! Uwielbiam to! Z wierzchu chrupkie, a w środku mięsiste - powiedział biały niedźwiedź wgryzając się w igloo.

Michał Mazur

- Którą z postaci literackich można najczęściej spotkać w życiu codziennym?
- Soplicę w monopolowym.

Michał Mazur

Jasio mówi do ojca:
- Tato, ja już nie chcę jechać do tego Disneylandu! - Nie usłyszawszy żadnej odpowiedzi, ponawia grymas:
- Tato, ja już nie chcę jechać do tego Disneylandu!
- Siedź cicho i pedałuj - odpowiada wreszcie ojciec.

Michał Mazur

Kelnerka przynosi zamówione pączki. Siedzący przy stoliku dziękuje:
- Całuję w rączki za te dwa pączki.
Po chwili kelnerka podaje ciastka. Zamawiający dziękuje:
- Za te ciasteczka całuję w usteczka.
Siedzący obok kolega odzywa się:
- Zamów jeszcze zupę!

Bez podpisu (a szkoda)

Do sklepu zoologicznego wchodzi sadysta i mówi:
- Czy są papużki nierozłączki?
- Są.
- To poproszę jedną.

Paweł Pięciak

Przechodzień do napotkanego policjanta:
- Panie władzo, włożył pan czapkę daszkiem do tyłu!
- Nie szkodzi, zaraz będę wracał.

Paweł Pięciak

Rozmowa:
- Dlaczego rozdeptałeś tego ślimaka?
- Od rana za mną łaził.

Paweł Pięciak

Nauczyciel do ucznia:
- Jasiu, zaprowadź panów archeologów w to miejsce, gdzie znalazłeś te stare monety.
- Dzisiaj to niemożliwe.
- Dlaczego?
- Bo dzisiaj muzeum jest zamknięte.

Dariusz Kamiński

W supermarkecie dwie panie stoją w kolejce do kas. Jedna mówi:
- Słyszała pani, Szymborska dostała Nobla.
- Naprawdę? A w którym sklepie?

Dariusz Kamiński

Do niskiego faceta stojącego na przystanku autobusowym podchodzi barczysty mężczyzna i jąkając się pyta:
- Kkk-kto-óra ggo-ddzi-nna?
Facet nie odpowiada, udaje że nie słyszy. Mężczyzna podchodzi więc do pani stojącej obok i znów pyta:
- Kkk-któ-óra ggoo-ooddzi-inna?
Kobieta patrzy na zegarek i odpowiada. Gdy barczysty mężczyzna odszedł, kobieta zwraca uwagę temu niskiemu:
- Nie wstyd panu? Człowiek ma kłopoty z wymową, a pan traktuje go jak powietrze!
- Pp-po-proo-ostu nnie ch-chciaałem ddoo-sstać ppo pp-yysku.

Joanna Apiecionek

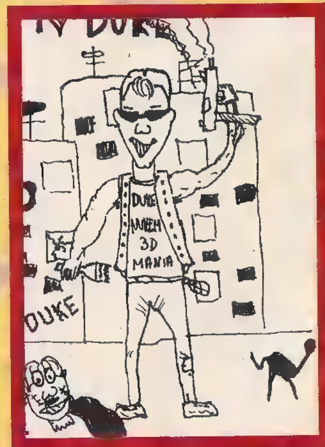
- Czym się różni saper od elektryka?
- Właściwie to niczym, bo i saper i elektryk mylą się tylko raz...
Ale elektryk jeszcze przed śmiercią zatańczy.

Łukasz Banasiak

Przestępstwa dokonano w nocy z 15 na 16 lipca.
- Przepraszam nie dosłyszałem, w nocy z 15 na którego?

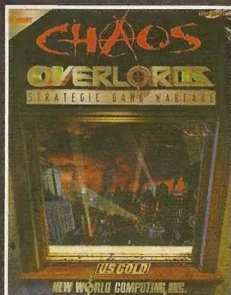
Łukasz Banasiak

Nagrodę 50 zł otrzymali: za rysunek: Paweł Moszczyński za tekst: Michał Mazur



Wielka promocja PRENUMERATY

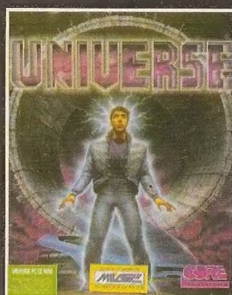
Uwaga! Każda osoba, która zamówi w redakcji roczną prenumeratę **Gry Komputerowe - Edycja CD**, otrzyma **ZA DARMO!** wybraną grę na PC. Oto nasze propozycje:



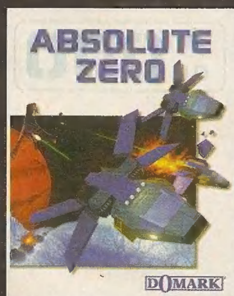
Chaos Overlords
Jest to pierwsza strategia w której gracz staje po złej stronie, władając gangiem i rozszerzając strefy jego wpływów.



Big Red Racing
Śmieszne i bardzo dynamiczne, trójwymiarowe wyścigi w których uczestniczy banda pomyleńców.



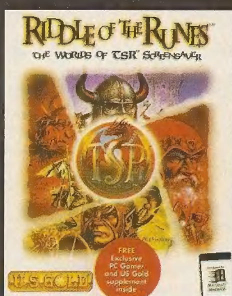
Universe
Bohater tej gry przygodowej usiłuje odkryć, kto tak naprawdę bezwzględnie rządzi całym Wszechświatem.



Absolute Zero
Gra Absolute Zero, czyli znakomite połączenie strzelanki 3D z wyważoną strategiczną rozrywką na wysokim poziomie.



Heimdall 2
Czyli druga część skandynawskiej sagi o walecznym wikingu, którego życiowy cel to pokonanie okrutnego Lokiego.



Wydawnictwo **CGS** ma także zestaw role-playowych screensaverów dla Tych wszystkich czytelników, którzy zamówią **prenumeratę półroczną**.

JAK ZAMAWIAĆ

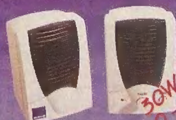
Na adres CGS, **ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa**, wyślij przekaz pocztowy, na kwotę **119,40 zł** (pren. roczna 12 mies.) lub - **59,70 zł** (półroczna 6 mies.) Dokładnie wypełnij przekaz, a na odwrocie w miejscu na korespondencję, podaj tytuł pisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata, a także powtórz czytelnie adres zamawiającego. Nie zapomnij podać tytułu wybranej gry - w przypadku **prenumeraty rocznej**.

INTERACT®
by Multi-Styk
PRZEDSTAWIA
Serię głośników multimedialnych



Najczystrzy dźwięk i wysoka jakość potwierdzona 12 miesięczną gwarancją !











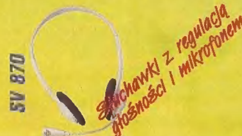












- regulacja głośności
- gniazdo słuchawkowe
- AC wbudowany zasilacz
- regulacja barwy dźwięku
- regulacja tonów wysokich
- regulacja tonów niskich
- surround

Uwaga!
Właściciele salonów komputerowych jeżeli w Państwa salonie prowadzona jest sprzedaż zestawów głośnikowych SOUNDLINK lub joysticków INTERACT prosimy o kontakt z naszym działem marketingowym w celu umieszczenia Waszego adresu w reklamach prasowych w/w produktów.

Sprzedaż detaliczna:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; **Bydgoszcz:** ARTOM Bis ul. Śniadeckich 25 ; **Bytom:** JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; **Częstochowa:** EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; **Elbląg:** EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Katowice:** EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce:** ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Kraków:** CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; **Łomża:** FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź:** EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz:** JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; **Poznań:** MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbieńcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; **Radom:** HST, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów:** IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; **Stalowa Wola:** MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin:** STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42, SuperMarket REAL; **Tarnobrzeg:** GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń:** EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa:** EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ;EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15:ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław:** EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND,DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra:** EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10 - 16

MULTI-STYK®



Multi-Styk jest wyłącznym importerem produktów INTERACT, SOUND Link i 3 na rynek polski.